闘うパソコンゲームマガジン
昭和63年1月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第1号 通巻第38号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
新年超増ページ特大号
1988 1月号 VOL.38 特別定価530円
吉例
全国縦断ソフトハウスマラソン
お年玉プレゼントつき
お年玉
めでたい2大付録
決定版だぜ！裏マニュアル
ハイドライド3
発売直後のスッパヌキ！
クロちゃんの完全保存版
D&D®入門ブック
ホンモノの味をキミに！
35社
超新作スクープ満載！
最強連載
ぶっちぎり情報
ソーサリアン
ウッドヘッド・インタビュー
ウィザードリィ4
ウルティマIV
抜忍伝説ほか
PHOENIX
あけましておめでとう！
今年もコンプティークをよろしく。

このごろの斉藤さんの PC-88 MA/FA プライベートライフ!!

たしかな技術で世界をむすぶ NEC

このごろの斉藤さんちのお客様は、88MAである。正確にいうとPC-8801MA。NECの最先端パソコンなのだが、ほとんどAVシステムやシンセサイザーのノリで大活用できてしまう。どんなふうにかというと……。

COMIC/BLACK POINT.

●PC-8801MA

大人気PC88シリーズの、ピッカピカ新型パソコン。な～んとウワサのデジタルサンプリング機能を搭載し、高感度マシンとしての登場だ。とにかく、音がタダモノではない。FM音源6音、リズム6音、SSG3音、そして新開発のサンプリング音源を加えた大迫力! しかもステレオで流せちゃうというのだから、うれしいね。ありきたりのゲームじゃ満足できないキミや、音楽フリークのキミにぴったりのマシンだ。そして連文節変換機能と日本語エディタを使って、ワープロとしても大活躍! もっちろん、これまでPC88シリーズ用に出された2000本近いソフトも全部楽しめちゃう。こんなすごいパソコン、キミならいったい何に使う?

①映画に!
ラストテイク OK!

②TVに!
サイトーさんでした! なんでねっ

❶映画：『雪の断章・情熱』、『恋する女たち』、『トットチャンネル』に続く主演映画『「さよなら」の女たち』の撮影は、順調に進行中。またスクリーンで新しい斉藤さんに会えそう。

❷TV：TVの中の斉藤さんは、いつも元気いっぱい。あの陽気な笑顔を見ると、ついウキウキしちゃわない? あーあ、『斉藤さんちのお客さま』、また始まらないかなあ。

今日も斉藤さんは燃えている!

❸趣味：斉藤さんの趣味は、文房具、絵はがき、キャンドルなどかわいらしい小物をコレクションすること。特に、アンティックな物が大好き!

聴こえるよ、わたしの音色。

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

❺斉藤さんは左きき：涙ぐましい努力の結果、お箸だけは右手で使えるようになったんだけど、マンガを描くのは今でも左手。えっ、ジョイスティック？ うーん、どっちでしょう？

❻箱庭：ミュージカルの楽屋で、空き時間にチョイチョイッと作り始めたのがきっかけ。ヨーロッパ風の町並みに森や湖のある、かわいらしい箱庭だ。材料は紙ねんどで、きれいに色が塗ってあるんだよ。

❼マイト＆マジック(イラスト中の画面写真は、そのカット)：いまイッチャン新しいRPG(ロール・プレイング・ゲーム)がコレ。アメリカでベストセラーを続けているこのゲームが、PC88でも遊べるようになったぞ。

❾ファンタジー大好きの斉藤さん：斉藤さんは、ポエティックなファンタジーの世界が大好き。好きな映画はディズニーの『ピーターパン』や『ファンタジア』なんだって。そういえば、彼女の書く詩や童話もファンタジックなものが多いね。

P6へ

コンプティーク

CONTENTS
もくじ

1988 1 Jan.Vol.38 発行 角川書店 1月号

COVER
AD／高木和雄(D/hits)
フォト／岩瀬陽一
スタイリング&ヘア・メイク／藤野笛羽(Voice)
モデル／岩井由紀子
衣裳協力／(株)チェック商会

あっけましておっめでとー!! 鬼が笑おうがわめこうが、もー88年の1月号なのだ。そんなわけで、どーかひとつ今年も1年間、コンプティークをよろしくお願いします。
さて、88年の第1号カバーガールは、あっかるい年明けにふさわしい、ゆうゆ。もちろんデータ&ポスター付き。本当にかわいいゆうゆをどうぞ。

P.203

P.265

●モンスターカレンダー
原画/出渕裕

●ゆうゆポスター
AD/高木和雄
撮影/岩瀬陽一
スタイリング&ヘア・メイク
/藤野笛羽(Voice)

コンプティーク1月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の
午後4～6時の間

03
(221)
9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

P3より

⑩リアルなサウンド：作り物のピコピコ音では満足できないゲームフリークが増えているもよう。カーレースだったら、しびれるようなエグゾースト・ノート。シューティングゲームだったら、ズシンと響く爆発音。…やっぱりゲームは迫力ある音で遊ばなくっちゃ！

⑬デジタルサンプリング機能：音をそのままデジタル信号に変えて、メモリに録音してしまうこと。だから、好きなところから再生したり音の切り貼りも簡単にできてしまうし、録音後のノイズや劣化も無い。そうそう、CDやDATもこれと同じ方法で録音されているってことは、もう知ってるよね。

⑮声をそのまま録音：デジタルサンプリングは、とにかく音なら何でも録音してしまうことができる。人間の声だって、きれいに録音・再生が可能だ。例えば、生録の英会話ソフトなんてのも、出てくるかもしれないし、可能性は無限にある。

⑯ミュージカル：今年の夏公演された『レ・ミゼラブル』で、ジャン・バル・ジャンの養娘コゼット役を演じた斉藤さん。「何回演じても、盛り上がるシーンになると、ついつい涙が出てしまうんです。」というあたりが、実に彼女らしいね。

⑰FM音源：いくつもの音をうまく混ぜ合わせて、本物そっくりの音を作りだしてしまう魔法の音源。PC-8801MA、FAは、なんとこのFM音源で6音も同時に出せるのだ！

⑳詩人の斉藤さん：最新アルバム『リプル』、もう聴いてくれたかな？ なんてったって、全曲斉藤さんの作詞なんですからね。エッヘン!

●インスタントミュージック：楽譜が読めない人でも、楽器は苦手という人でも、音楽に対する感性のスルドイ人なら簡単に自己流のアレンジができてしまうという、まるでウソのような作曲支援ソフト。ジャズ、ロック、ポップスと、曲調も自由自在なのがうれしい。自分自身で即興演奏なんかもできるからスゴイ。

㉓ステレオ12音源：しかも、FM音源6音＋スネアドラムやバスドラムなど、パーカッション6音をステレオで再生。これはもう、かなりの本格派だ!!

㉓マウス：ネズミのような形をした、簡単操作の入力装置。『インスタントミュージック』は、このマウスのボタン押すだけで、ほとんどの作業ができるようになっているんだ。

いっきなりだけど、ここでクイズ〜!!

PC-VAN 5DAYS チャレンジクイズ

NECのパソコン通信ネットワーク「PC-VAN」で、12月9日(水)から13日(日)の5日間、毎日5問ずつ合計25問のクイズが出題される。毎日正解者の中から抽選で1day賞を、そして5日間全問正解者の中から抽選でチャレンジ賞を決定。ドーンと豪華な賞品が用意されているぞ！

ゲームへの参加は、電子メールで直接回答するか、官製ハガキでOKだ。詳しいことは事前にPC-VANで告知するから、楽しみに待っててね。

PC-VAN入会のお問い合わせは、PC-VAN事務局まで。電話03(454)6909だよ〜ん。

㉔電子メール：パソコン通信できる、手紙のやりとり。ワープロで書いた文章をそのまますぐに送れるから、とってもスピーディ。外出がちな人とも連絡を取りやすいので、電話と違った使い方もできる。

㉔パソコン通信：パソコン同士を電話線を使ってつなげ、情報の交換やゲームをやってしまおうというもの。コンピュータの新しい使い方だ。最近利用者が大幅に増えて、大人気！

●谷山浩子：すっごいきれいな詞と曲で多くの人から好かれているシンガー・ソングライターさん。斉藤さんとは大の仲良しで、『土曜日のタマネギ』や『MAY』は谷山さんの手によるもの。

㉕日本語機能：「ボクら日本人なんだから、やっぱりコンピュータにも日本語をわかって欲しい」というのが正直なところだ。その点心配ご無用、MA、FAは日本語機能も充実している。JIS第1・第2水準漢字ROMを標準装備。MAは連文節変換までもっているんだよ。

㉖ワープロ：で、その日本語機能を何に使うのかというと、ワープロ。PC−8801MAには、学習機能やユーザ辞書機能の付いた日本語エディタが標準装備。

㉗連文節変換：ひらがなで入力された言葉を、一気に漢字かな混じりの文章に変換してしまうこと。この機能がすぐれているほど、ワープロとして使いやすくなる。PC−8801MAは、長い文音の一括変換を装備。しかも、日本語辞書は4万語以上も登録されている。

㉘パーソナル・パブリッシング：ワープロをもう一段階すすめて、自分で描いた絵や取り込んだ画像と組み合わせたり、凝った文字を使ってハガキや手紙を作ってしまおうというもの。これまでそっけなかった手紙が、グッと楽しくなってくるぞ。

斉藤由貴のときめきデータバンク

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴のすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんのときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くには別売のサウンドボードII（VA用）が必要です。

■応募方法：PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。
■応募メ切：昭和62年12月28日(月) 当日消印有効
■抽　　選：11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選、それぞれ500名ずつプレゼント。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA
強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………168,000円

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA
魅力のサウンド機能に日本語機能をプラス
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………198,000円

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA
強力なグラフィック機能をもつ16ビット
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵（マウス標準装備）
本体標準価格……………298,000円

富士通ハイテクウインターフェア '87.11/21～'88.1/20

期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から、抽選で1,000名様に南野陽子の「ナンノ・テレホンカード」または、「ハイカラ・バッグ」が当たります。

富士通株式会社 ●家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

(コンパチブル設計)

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産*が利用できます。※カセットテープソフトは利用できません。

●高速タイリングペイント、アトリビュート、座標変換、プライオリティ、パレットなど多彩なグラフィック機能●JIS第1水準漢字ROM内蔵(漢字ユーティリティソフト付)●8オクターブ3重和音のサウンド機能●ユーザー定義のキャラクタゼネレータ機能●テレビコントロール、スーパーインポーズ機能(CZ-830D使用時)●5"FDD1基内蔵(別売のCZ-53F 標準価格19,800円の増設でデュアルドライブ可能)●拡張I/Oポート2ポート内蔵

(マルチビジュアル端子)

コンピュータ画面をビデオ録画できる——。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。

X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

(HEシステム搭載)

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

次世代ゲームマシンの高感度

ゲームフリークたちへ

これがX1誕生5年目の解答です。

(システムアップも)

サウンド、アート、通信も…。これは成長する楽しみ。テレビやビデオの映像をカラー静止画で瞬時に取り込めるカラーイメージボード※1、ステレオタイプのFM音源※2、話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージを交換できるパソコン通信※3もサポートします。

※1 カラーイメージボードII CZ-8BV2 標準価格 39,800円
熱転写カラー漢字プリンタ CZ-8PC2 標準価格 69,800円
※2 ステレオタイプFM音源ボード(スピーカ2本1組標準装備・ミュージックツール同梱)
CZ-8BS1 標準価格 23,800円
※3 モデムユニット(300ボー) CZ-8TM1 標準価格 29,800円・モデムユニット
(300ボー/1200ボー自動切換) CZ-8TM2 標準価格 49,800円

テイメントマシン 登場。

専用パッド

■専用パッド/HEシステム専用のパッドを同梱、思いっきりゲームに熱中。

このマークはホームエンターテイメントシステムの意味です。X1twinのHEシステム用ソフトには、このマークのついているICカードをご使用ください。

パソコンテレビ X1 twin

●パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-830C-BK(ブラック)	標準価格 99,800円
●14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
●チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

X1走りつづけて5周年

LONG RUN プレゼント・キャンペーン実施中!
——期間:'87 10/16~'88 1/15——

チャンス1 クイズで当る豪華商品

下記の○にあてはまる数字を入れてください。
X1は走りつづけて○周年。ソフトフルコンパチ思想を貫いています。

賞品
A賞 シャープS-VHSデジタルハイファイビデオ………5名様
B賞 シャープヘッドホンステレオ………………………50名様
C賞 X1 5周年記念オリジナルテレホンカード………500名様

〈応募方法〉官製ハガキに①クイズの答②住所③氏名④年令⑤職業⑥パソコン保有の有無⑦保有の場合パソコン名⑧パソコン歴を記入して〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱電子機器事業本部 システム機器営業部 X1・ロングランプレゼント係までお送りください。
〈締切〉昭和63年1月15日消印有効 ※正解者多数の場合抽選による。
〈発表〉「それ行け!Xファミリー」に掲載。

チャンス2 今、Xシリーズ本体ご購入の方にもれなく、オリジナル"ファイブXフロッピーホルダー"をプレゼント!!

シャープ株式会社

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X1twin コンプティーク 1係

12月20日(日)発売決定!
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)
¥9,800
SORCERIAN
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
SLAYER V
暗き沼の魔女
ルシフェルの水門
呪われたクィーンマリー号
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です。

自然で不思議な国。
ここは新たに創造された魔法の世界。
他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール。
ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々。
それぞれが1作品に匹敵する内容を持つ15話からなるシナリオは、あるときは地底のダンジョン、深い森の中、帆船の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きでくりひろげられる。
消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった!
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。
ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。
囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いが、行方不明となった。
どうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞だ。彼を早く助けなければならない。
暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士が復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんでいる。
彼の野望を打ちくだかなければならない。
不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士が目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はただちに戦士の行方をさぐるようにふれを出した。
暗き沼の魔女
暗い沼の奥に人をだまして喜んでいるひとりの年老いたドラゴンが住んでいた。
ある娘がドラゴンにだまされ沼の奥でガマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。
メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサが、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え!
紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。
呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。
氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取りのぞくのだ。
ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが――。
呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。
盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちが戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。
失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。
天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。
天の神々たち
消えた王様の杖
呪われたオアシス
SORCERIAN
Falcom
日本ファルコム株式会社

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク（2枚組）	¥7,800
X1/turbo	ディスク（2枚組）	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク（2枚組）	¥7,800
FM-77/AV	ディスク（2枚組）	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販（〒200円）通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注）.MSXは通販できません。（㈱SONYの独占販売です）

イース
抜群のゲームバランス
キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。
さり気ない魅力
グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys—イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。
壮大な優しい世界
原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys—イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。
H.P 020/020 EXP 00000/00200 GOLD 01000
PLAYER
ENEMY
H.P 150/255 EXP 65535/00000 GOLD 42455
PLAYER
ENEMY
H.P 255/255 EXP 65535/00000 GOLD 44976
PLAYER
ENEMY
Ancient Ys Vanished
FALCOM
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

Falcom
日本ファルコム株式会社
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
新発売
ザナドゥ
●主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
●モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
●208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
●武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
●かつてないバリエーションをひっさげての登場だ!
ザナドゥ シナリオII
●質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
●大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
●注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
●好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
●ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます
機種 | メディア | 価格
PC-8001mkIISR専用 | 5インチ2D(2枚組) | ¥7,800
PC-8001mkII | 5インチ2D(2枚組) | ¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用 | 5インチ2D(2枚組) | ¥7,800
PC-9801E/F/VF | 5インチ2DD | ¥7,800
PC-9801M/VM | 5インチ2HD | ¥7,800
PC-9801U | 3.5インチ2DD | ¥7,800
PC-9801E | 8インチ2D | ¥7,800
X1C/F/turbo/turboII | 5インチ2D(2枚組) | ¥7,800
X1/C/F | カセットテープ(2本組) | ¥7,800
FM-7 | 5インチ2D | ¥7,800
FM-77/AV | 3.5インチ2D | ¥7,800
MSX2専用(VRAM128K) | ディスク | ¥7,800
※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。
機種 | メディア | 価格
PC-8801/mkII専用 | 5インチ2D(2枚組) | ¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用 | 5インチ2D(2枚組) | ¥5,800
XIC/F/turbo | 5インチ2D(2枚組) | ¥5,800
PC-9801F/VF | 5インチ2DD | ¥5,800
PC-9801M/VM | 5インチ2HD | ¥5,800
PC-9801U2 | 3.5インチ2DD | ¥5,800
FM-7 | 5インチ2D | ¥5,800
FM-77/AV | 3.5インチ2D | ¥5,800
※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。
MSX
ROM版 完全移植に成功!!
ザナドゥ発売2周年記念作品
誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!
MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K
S-RAM BB機能つき
バッテリーバックアップ
定価¥7,800
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿

FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　好評発売中
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各¥2,200

- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ

対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　好評発売中
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載

対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV

オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000

- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム

新発売
MSX
2メガROM 定価¥6,800

好評発売中
MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。
MSXはアスキーの商標です。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代

COSMO聖セイント士

LEAZA

"LONELY DESTINY"

全宇宙(コスモ)の生命を君に託して……

異次限空間を自由に飛びまわることのできる、特異まれな素質を持ったLEAZA。時間をみつけてはさまざまな惑星間を旅するLEAZAは、ある時、自分が全宇宙(コスモ)滅亡への運命を握らされていることに気づく。その日からLEAZAの生死をかけた戦いの旅が始まるのだが、心強い親友マヤとの出会い、解決の鍵を握るマザーコンピューター、そして謎の暗号"イザシキ"とは？　全宇宙を救うため自らの身体に秘められた悲しい宿命を解き明かしていくLEAZAの運命は加速度的にある方向へと進められていく。

12月21日発売予定

この画面は開発中のものです

LEAZAプロフィール

ゲームの鍵を握るナゾのキャラクター

これは第1話のものです

企画・製作　㈱マイクロ・ファクトリー
4,800円
PC-8801SR以上（2枚組）
12月21日発売
X1ターボシリーズ（2枚組）
1月上旬発売予定
通信販売をご希望の方はTAKERU事務局までお申し込み下さい。（送料無料）

COSMO聖士(セイント)
LEAZA新作発表会のお知らせ
日時　12月20日(日)
第一部　11:00〜12:30
第二部　13:30〜15:00
場所　新宿コムロード(丸井メンズ館4F)
当日はCOSMO聖士LEAZAの他に、ディスクマガジン、プロデュース(X-1ターボシリーズ)を一気に公開。ゲーム大会など楽しいイベントが盛りだくさん。そのうえ参加者全員にもれなく素適なプレゼントを用意しています。さあ、12月20日は新宿コムロードへ全員集合っ!

プロデュース

X1ターボシリーズ タケルオリジナルで

TAKERU ORIGINAL SOFT

HAYATO

時空間伝説「隼人」

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G

HAYATO
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X1シリーズ(要2ドライブ、FM音源対応)

TAKERU価格 ¥4,800

このゲームは企画＝武尊、開発＝プランニング・ライクによるものです。

名監督

プレイヤーは監督となり、投球・攻撃のサインはもちろん、投手のスタミナ、ローテーション、打者の選択、果ては刻々と変わる気候条件までにも細心の注意を払い、栄光のペナントめざして戦うシミュレーションゲーム。TVカメラアングルによるマルチスクリーンを採用。

■JDS■
■PC-9801VF-U,UX■PC-8801VA

市販価格 ¥6,800　TAKERU価格 ¥5,100

マンハッタン レイクイエム

40人の関係者、浮かびあがる12人の容疑者、もつれる情念、見え隠れする複数の事件。舞台はショービジネス、賭博、誘拐とめまぐるしく広がっていく。大都市マンハッタンでくり広げられるミステリーAVGの決定版！

■リバーヒルソフト■PC-8801、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、FM77AV20 40

市販価格 ¥7,800　TAKERU価格 ¥7,000

DIRES —giger•loop—

人の思考力による戦略を楽しむゲーム。コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドを舞台に、それぞれが持ち駒を配置し互いの駒を奪取する3次元リアルタイムゲーム。ゲーム概念を超えた究極のゲームを体験してみないか！

■ボーステック■PC-88VA、MSX2
■PC-88VA、MSX2(3.5"2DD)

市販価格 ¥6,800　TAKERU価格 ¥5,100

ガイフレーム

ただのウォーシミレーションではなく、プレイヤー自身が主人公、指揮官となってストーリーが展開される、RPG要素たっぷりのシミュレーションゲームだ。広大なメガマップ、そして迫力のアニメーション処理はリアルな戦闘を体感させてくれる。

■NCS■PC-8801mkIISR以上、PC-9801シリーズ、X1シリーズ

市販価格 ¥7,800　TAKERU価格 ¥6,500(PC88、X1)
市販価格 ¥8,200　TAKERU価格 ¥6,800(PC98)

大好評発売中！

シミュレーションゲーム＝戦争もの。という概念を打ち破ったこのゲームは、恐怖体験をシミュレーションさせてくれるホラー感覚抜群のゲームなんだ。妖怪のボスとなった君は屋敷内の3人を恐怖のドン底へ突き落とすのだ！

■dBソフト■PC-8801、9801シリーズ、X-1ターボシリーズ

市販価格 ¥6,800 TAKERU価格 ¥5,400(PC-88、98)
TAKERU価格 ¥4,800

ワッショイプレゼントのお知らせ

タケルでソフトを買ってプレゼントをもらっちゃおう！
今、タケルのソフトを買うとついてくる応募ハガキに「TAKERU希望」と書いて送ると、抽選でそれぞれ10名の方にカッコイイ賞品をプレゼントしちゃうぞ。
さあ君も近所のタケルまで急ごうっ！

☆実施期間

昭和62年12月1日(火)〜昭和63年1月20日(水)

☆抽　選

第1回抽選　12月24日(12月22日消印有効)
第2回抽選　1月22日(1月20日消印有効)

ポケットカメラ110F

テレカードごっこ

センサーライト

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Wili 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C一ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

楽しさ満載、ディスクマガジン発売！

〈アドベンチャー スパイ指令〉

ニューヨークサミットをぶちこわしにしようとするネオナチスの野望を、単身でリオに乗りこんだ落ちこぼれスパイの主人公が7つの道具を使って阻止しようとするが……

〈ミュージックエディター〉

このソフト1枚でFM音源使用の61種類の楽器が思いのままに操れる。テンキー入力で操作も簡単、感性のままに作曲してミュージシャン気分を味わおう！

〈ハイドライドIII デモソフト〉

T&Eソフトの5周年記念の超大作、「ハイドライドIII」の画面を大公開！

PC8801シリーズ ¥2,500

タケルクーポンシステムがさらにグレードアップして新登場！

タケルのクーポンシステムが現在のクーポンシステムから点数制へと変更します。昭和63年2月から実施される予定です。詳しくはTAKERU事務局へお問いあわせ下さい。

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）

本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

コンプティーク
1 月 号
資料請求券

王子ビンビン物語

それから白書

会話のおもしろさ ピカイチ のR.P.G.だ!!

なめたらあかんちゃ、この書(ソフト)を開いたとたん、お前はもう止まらネェーヨ。そりゃあそうだ、すぎゃぁーおもろいストーリー展開、美しく可愛い グラフィックス、ちょこっとH(エッチ)な所もあり、「その気」にさせる音楽も最高ョ! 100以上のキャラなんてあたぼーョ、それにデータアクセスは、超高速ときたもんだ まちがいナシ、笑撃の勘動ソフト!!

もしもし

紀伊国屋王国の王子は、女グセの悪い『浮気者』。
お妃の『白雪姫』が怒って城出してしまった。
さあ大変、王子は姫を探して連れ帰る迄、
王国に入れず三千里の旅を始めたのだ……

▲ばくりババァー登場/

▲俺の名は、ゴレゴ13。
後ろに立つな!
つぅーのに!

禁断の書(ソフト)

12月14日公開

発売
- ●PC8801MKⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH/VA 5"2D
- ●FM-7/NEW7 5"2D
- ●FM-77/AV 3.5"2D
- ●X-1シリーズ 5"2D

近日発売
- ●PC9801シリーズ 5"2DD・5"2HD
(漢字ROMと400ラインCRT必要)(XA/XLでは動作しません)
- ● MSX2 専用 3.5"2DD

定価 各7,800円

イースト キューブ™
東峰通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目
PHONE 011-711-7709

通信販売OK!!
郵便番号、住所、氏名、TEL、品名、機種名を明記の上、現金書留で、直接当社へご注文ください。(送料サービス)

■ファミコン化決定!

ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン
スペシャル
さらば夢戦士
作者/TAMTAM ©集英社 桂正和
音楽/すぎやまこういち 音楽プログラム/田口泰
ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征
を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込
だ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報
に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒
ことをライエルに誓う。
そんなことは全く知らない健太達は、ヒーロー
クション部の合宿をしていた。ナースは次々と
ードマンを送り込み、なんとかウイングマンを
そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシー
マンをことごとく打ち破っていった。
ナースはとうとう自分からウイングマンに戦い
挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。
■PC-8801FA/MA
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800
新必殺技「ヒートショック」登場。
さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。
ウイングマンそしてその仲間達!!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!
『プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。
●スタッフ●
プログラム………茂木健一
シナリオ………高橋昌也、スーパーソニック
グラフィック……佐山善則
真島真太郎、Mプラン
音楽……すぎやまこういち
プラジェータ
PLAJATOR
マルスへの挑戦
SFアニメ・バトルシミュレーションゲーム
■PC-8801mkII SR以降
■シャープX1turbo専用
●衝撃の「バトルモード」を装備した凄い奴がいよいよ発進!
●プロのライターによるアニメ感覚の秀逸ストーリー展開。
●個性を持った巨大敵キャラ約40種登場。ザコキャラはいない!
●すべてのジャンルのおもしろさを凝縮したニュータイプゲーム。
●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるオリジナル音楽全20曲以上。
1990年、日本では少年の間で、プラジェータが大流行していた。操作は、頭に装着するヘッドセットと動きのプログラムを指示するパソコンのキーボードで行なう。
アリーナ。試合の運営は、プラジェータ連盟の主催で、全国主要14都市の公式競技場"アリーナ"で行なわれる。
制作快調!
1月下旬予定!
※これらの画面は開発中のものです。

MSX2 近日発売
DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII
悪霊の神々
史上最強のロールプレイングゲーム!!
スタッフ
モンスターデザイン・鳥山明
シナリオ・堀井雄二
音楽・すぎやまこういち
プログラム・㈱チュンソフト
企画制作・㈱エニックス
●ローレシアの王子(キミ)●
キミはローレシアの王子、勇しい熱血の戦士だ。
●サマルトリアの王子●
戦士でもあり、呪文も使える頼しいやつだ。
●ムーンブルクの王女●
かわいい顔をしているが、王女は一流の呪文の使い手だ。
新たなる舞台ローレシアから始まる夢の大冒険ロマン!
これらの画面写真はMSX1用のものです。
ワールドゴルフII
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム
アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
トレーニングモード、トーナメントモードの2構成・全72ホール!
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
世界トッププロの座は自分の手でつかめ!
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。
No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」と
ゴルフ道を追求し続けてきた
シミュレーションの天才・村守将志が
自信を持って放つゴルフシリーズ第3弾!!
構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち
究極のリアリティをまとい、
今、ゴルフが面白い。
■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組…¥7,800
■FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……¥7,800
販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 株式会社 エニックス
ENIX
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

Active Role Playing Game
HYDLIDE 3
THE SPACE MEMORIES
c 1987 T&E SOFT
〈ご注意〉
ハイドライド3は、PC-8801FHの一部の機械でユーザーディスクが作成できない場合があります。(その他の機種では全く問題ありません。)
このような症状が発生した場合は、パッケージに同梱されていますメンテナンスカードに詳細をご記入の上、メディア（A、B両ディスク）とともに弊社までお送りください。
PC-8801FHのすべてのディスク装置に対応した製品とお取り替えいたします。
●プロローグ
悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散ってから
人々は怪物に襲われる心配もなくなり
平和に暮らしていました。
人々は街を広げ
生活を豊かにしていきました。
その間に攻撃的な魔法の呪文は、その必要を失い
人々の記憶から忘れられていきました。
反面、生活に役立つような魔法の呪文は
人々の生活そのものの中に
溶け込んでいったのです。
この地、フェアリーランドでは
人間と妖精とが共存する楽しい世界でした。
しかし、人々の生活が豊かになるにつれて
妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。
そう、まるで人間だけの世界のように
なってしまったのです。
そんなある夜、地響きとともに
巨大な火柱が立ち昇りました。
そして、何事もなかったかのように
その夜は終わったのですが……。
翌日、フェアリーランドに
不思議なとびらが出現していました。
このとびらは、中を通った人を
どこか遠くへ飛ばしてしまうのです。
それ以外にも、フェアリーランドに
地割れが出現するなど
天変地異が起こるはずのないこの地では
絶対に考えられなかったような事態が
次々と起こりはじめました。
事態を重くみた修道僧たちは
この原因究明を一人の若者に命じたのです。
自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者
それがあなたなのです。
新パッケージ
2年間の沈黙を破って
ハイドライド完結編、遂に登場

驚異のパラレルワールド。

地上、街、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

★おなじみの森の街の入口で〜す。

▲森の街

突然襲ったフェアリーランド異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています。

★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。

▲聖なる寺院

誰でも入れるように一日中開放されています。街の外でモンスターを倒しながらためた、血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえにレベルを上げてくれます。

マッドドラゴン出現!!

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示（漢字ロム不要、全機種）。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。
★MSX版、MSX2版はパナアミューズメントカートリッジ（PAC）に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。
★基本内容は3機種とも全く同じ。

★1日の時間はフェアリーランドも24時間だ。有効に使おうぜ。

午前10時

午後6時

午後11時

時刻によってグラフィックが変化します。当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます。

★地上より数万m上空にある、天空の幻の城。

▲天空の城

魔物も怪物もいない天空の街。どうしたらここにたどりつけるのでしょうか。空を飛ばなきゃいけないのかな？ それとも………。

創立5周年記念作品

PC-8801mkIISR〈要2ドライブ〉5″2D2枚組 ¥7,800で絶賛発売中——!!

MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム

MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム

MSX,MSX2版は各¥7,800で—— 12月中旬発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3終了認定証をもれなく進呈——!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。

なお、ゲーム終了者の中から先着100名様（各機種毎）に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

カバー付表彰状

光輝

で新登場!!

ディーヴァファンブック 発刊!

あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！ マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに、「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！ ●マイクロデザイン著・A5判 定価¥1,200（送料¥250）

㈱エム・アイ・エーより
全国の書店で絶賛発売中!!

6機種好評発売中

PC-8801mkIISR STORY1 ヴリトラの炎 5"2D・2枚 ¥7,800
FM77AV STORY2 ドゥルガーの記憶 3.5"2D・2枚 ¥7,800
X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5"2D・2枚 ¥7,800
MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800
MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5"2DD ¥7,800
Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500

▼DAポッド発射!!

▲DA（ドライビングアーマー）攻撃

膨大な情報量を扱うメインスクリーン。

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

艦隊戦

機種
戦艦
巡洋艦
OM艦
ミサイル艦
γ(ガンマー)2鉱石船
DA揚陸艦
防衛艦

▲それぞれ16種類の心理係数をもった50人の艦長が人工知能艦隊戦を展開!!
※写真は総て開発中のものです。

© 1987 T&E SOFT

[X1] スーパーレイドック

▲オープニングCG

更にS·U·P·E·R

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

12月中旬 5"2D·2枚組 ¥6,800 発売!!

▲オープニングデモ画面

シューティングも進化する——。

- 640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!(X1 turboのハイレゾリューションにも対応)
- 8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ステージ数は14。
- オプションウェポンは増えて11種類。
- 2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)
- オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- 自機(ネオ・ストーミーガンナー)のスピードを最大3段階に調節OK。
- 途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

■スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

新装備のオプションウェポンで攻撃だ!▶

T&E SOFT創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、"T&E SOFT SOFT COLLECTION"が付いています。

T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

第2弾

年末発売となります創立5周年記念作品3タイトル(ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック)には、もれなく"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年1月1日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル(ハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック)は、すべて、T&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

第4弾

T&E SOFTには、ユーザーズクラブという組織(会員数約6千名)があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン(会誌)」、年6回「T&Eプレス(会報)」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立5周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T&Eマガジン」を創刊号から第13号まで集めた"T&Eマガジン特別号"を発刊しました。

書名:T&Eソフトゲーム作りの秘密 (仮称)
　　ーT&Eマガジン特別号ー

判型:B5判176頁　予価:¥980(送料¥250)

全国の書店で発売いたします。お近くの書店にない場合は、T&Eソフトでも通信販売を行います。発売日等くわしいことはテレフォンサービスでお知らせします。

PIXEL3 ピクセル
MSX2用CG製作ツールボックス

Ⓒ1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5"2DD・¥6,800 好評発売中!

ピクセル2がグレイドアップして新登場——!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット 16色)とスクリーンモード8(256×212ドット 256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット 16色)にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

今が、バージョンアップのチャンスだ。

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップサービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)ピクセル2のプログラムディスケット(3.5"1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフトピクセル2バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル3(3.5"2DD)と新マニュアルに交換致します。

●MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT Ⓡ INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No15請求券 コンプ 1月号
'88総合カタログ 請求券 コンプ 1月号

1Fは全11室：エリア10×10

ラプラス城への第一関門、ウェザートップ館のベールをはぐ!!

ホラーロールプレイングゲーム

(各機種新発売!)

●PC-9801F以降・5″2HD, 5″2DD
●PC-9801Uシリーズ・3.5″2HD, 3.5″2DD■ディスク1枚組
●FM-77/AVシリーズ・3.5″2D
●XLシリーズ・5″2D●FM-7/new7・5″2D
■ディスク2枚組■定価7,800円

(好評発売中!!)

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
■ディスク2枚組■定価7,800円

舞踏室
北東隅のクロゼットに要注意。4匹のスケルトンがいるし、スケルトンがいなくなった後にもアミュレットがあるから、必ず取っておくこと。

遊戯室
屋敷の見取図が、北東の壁面に貼ってあるから、必見のこと。部屋の位置を知っていると何かと便利である。

喫茶室
入ったとたんにワナあり。中央の壁面テーブルには、はいよる手の出現に注意。ヒットポイント30もあれば不安はない。

居間
机とベッドがあるだけで、特に、何もないのがここの部屋なのだ。

書斎
大事な仕掛けがある。書棚に注目。まずは歴史書によって、ウェザートップ家の情報を。怪物百科の入手も必要。北西の書棚が地下の秘密室への鍵。 しかしスキルの高いキャラクタでないと。

執事室
むやみに戦わず話しかけると、館の主人の情報を教えてくれる亡霊は、奥にある机にすみついている。亡霊が去った後、2つの鍵があるから、絶対に入手しておくこと。これは2階の2つの客室の鍵なのだ。

召使い室
亡霊は、机に居るから話し合う事、ここでうまくいけば、2階の北西の客室に通ずる秘密の出入口を教えてくれる。

台所
ここは、1階での最大の難敵グールが潜んでいて、軽く全滅させられることがあるからくれぐれも注意すること。またキッチンの食器がいつ飛んでくるかわからない。平気で20ポイントのヒットなんてことよくある。

準備室
ネズミがいなくなったテーブルには、メッセージがおいてある。

食堂
何も得るものがない部屋。ただ大きなテーブルが置いてあるだけ。

応接室
壁画のおとしで、メンタルパワーが数ポイント取られることと、暖炉からのメッセージをもらうこと。

汝、この石を持って知るべし！

運命を弄ぶ「アグニの石」に、
悲しい謎が、一つ輝くと、
死の制裁が、ぱっかり開く。
潜在意識を、悪が笑う時、
時間の期限を7日間与えよう。

COMING SOON.

1970年代、アメリカ南部の田舎町　「ライツバーグ」。黄色い太陽が、乾いた砂ぼこりを呼ぶ。そこに登場した2人の男。ここらあたりでは、見かけない。しかし、彼等は、ちょっと名の知れた泥棒である。これからの仕事は、一筋縄ではいかない。どっかり広がる館に、その謎は隠されている。
"炎の石を追え""The Stone of AGNI"7日間のミステリーは、開幕です。

LIVE ADVENTURE GAME

アグニの石

(近日発売！)

●PC-8801mKIISRシリーズ 5″2D■ディスク2枚組■定価¥7,800

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

自由で気ままなINFORMATION GUIDE

●ユーザーテレホン☎06(315)8255
受付は午後1:00〜6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。

●振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替 No.8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込 住友銀行梅田新道支店
普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

●スタッフ募集中！

●ゲームのアイテアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

Panasoft／T&E SOFT
※全て画面写真は開発中のものです。
大興奮!! 総画面数180
各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成！スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！
ド肝を抜くド巨大さだ
キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！
極めたぞ!!オリジナルBGM全8曲
最高!! スーパーグラフィックス
ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！
警告!! 2連太陽の謎
画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！
(2ステージ画面)
〈2連太陽〉
NUCLEAR OF THE NEPENTAS
完成！
新必殺技！
必殺の武器は制御球
アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!
見よ。強大な制御球の破壊力！
超リアル！
これが恐怖の戦闘シーンだ
剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!!
これはもう実戦さながらの大迫力だ！
剣を刺すとブシュー！と迫力の効果音とともに血しぶき！
剣には、血のりがべったり!!
爆烈する！
データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ
爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。
爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。
パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
＊パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。
虚空の牙城
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
復讐の炎
Pana Amusement Cartridge
パナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応
最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500
アシュギーネ第32弾発売キャンペーン
インフォメーションボード 1
アシュギーネ必殺クイズ
クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名！なんと合計4,500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!
★問題：下の○○○○……にあてはまることばをお答えください。
①制御球は、○ー○カプセルを取ると出現する。
②ネペンテスでは、○ー○という石でアイテムを買うんだ。
ヒント ボールカプセルを取ると、制御球出現。アイテムはボールで買う。
★アンケート
(1)パナアミューズメントカートリッジ(S-RAM)について
(ア)買う予定 (イ)買う予定はありません (ウ)わかりません (エ)すでに持っている
(2)お手持ちのパソコンをお答えください。
(ア)メーカー名：( ) (イ)品番：( )
(3)フロッピーディスクドライブはお持ちですか？
(ア)持っています (イ)買う予定 (ウ)わかりません
(4)いつもパソコンソフトを買う店はどこですか？
(ア)店名：( )
賞品 アシュギーネパワー缶(毎週500名、合計4,500名)
応募要領 官製はがきに、クイズとアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、アシュギーネ事務局までご応募ください。
締め切り 昭和63年1月31日 当日消印有効
アシュギーネスーパーキャンペーン実施中
パワー缶▶
パワー缶
ゲームをクリア!! ビッグタイトルをねらえ！
期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!
賞品 アシュギーネライセンスホルダー(シリアルナンバー入り)
応募要領 パッケージ内の応募はがきに応募券を貼り「虚空の牙城」「復讐の炎」のゲーム終了時にあらわれるパスワードとプレイヤー名を記入してアシュギーネ事務局まで送って下さい。
締め切り 昭和63年3月31日 当日消印有効
●応募先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル3Fアシュギーネ事務局 アシュギーネスーパーキャンペーン係●発表：発表は商品の発送をもって換えさせて頂きます。●ご注意：掲載スケジュール内容は、予告なしに変更することがあります。当選の権利の現金引き換え、および譲渡はできません。
●詳しくは、アシュギーネ事務局まで(03)297-0135(受付時間AM10:00〜PM5:00)
ライセンスホルダー▶

MSX はアスキーの商標です
第2弾 12月上旬新発売
スーパーアクション・アドベンチャー
Ashguine
虚空の牙城
©1987 CMらんど MATSUSHITA T&E SOFT
MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM
SW-M002 ¥6,800
究極のスーパーアクションアドベンチャー登場!
吠えろ、牙!!
Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production
ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった! そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!
(企画・開発) (株)ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 TEL.052(773)7770
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721

MSX はアスキーの商標です

第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

Ashguine 復讐の炎

©1987 MATSUSHITA MICRO CABIN

MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

(企画・開発)(株)マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

その事件は新聞記者、草薙史郎が、新興宗教メサイア教団集団殺人事件の取材をしている時に起こった。ベトナムの荒地が突如ジャングルと化したというその事件の取材を命じられた草薙はベトナムへ飛びたつが…。そこには数々の事件が草薙を待ち受けていた。
草薙の乗った旅客機はジャングルの上空で異次空間へ迷いこみそうになる。かろうじて難を逃がれた草薙だが、異変の起きたジャングルは取材不可能、入り込むこともできない。族客機の中で知りあった女性から食料と武器をもらいようやくジャングルへ入ることが出来た。だがそこに待ち受けていたものは…。
草薙がジャングルから脱出するのと同じ頃、日本では新宿に黒い塔が突如出現する。その為か日本は軍事大国へと変わっていく。
首相を操る闇一族とそれに対抗する光一族、草薙は心の中で善と要の葛藤に悩まされながら、光と闇の戦いの渦に巻き込まれていった。

〈特徴〉

■推理・冒険・戦闘・超能力・官能場面等なにが起こるか予測出来ない展開/
■入力はテンキーによる数字入力/
■360枚のグラフィックとアニメーション効果/
■音楽は臨場感を高めるBGMと効果音/
■登場人物は50人、当社「魔界復活」の3倍の長編ストーリー/

製造・発売元 ソフトスタジオWING 〒870 大分市金池町4丁目9-26新光ビル1F TEL. 0975(32)3929

新感覚ファンタジーシミュレーションゲーム

肉体を持たぬ一つの精神体があった。
長い間、空間を漂い続けた精神体は一つの世界にたどり着いた。
「ハイバーニア」は「風・火・水・地」の4つの力が支配する世界。平たい皿のような形をした巨大なる「大地」。2つの月が、そして太陽がその周囲をかけ巡る。
「ハイバーニア」は魔術や精霊といった神秘的なものが存在する聖地。そこには様々な人々が生活をしている。
「ハイバーニア」にたどり着いた精神体に異変が起こった。精神体は「ハイバーニア」の支配する4つの力によって、4つに引き裂かれてしまったのだ。精神体はその姿を再び回復するため、4人の民の助けを借りることにした。
風の民、火の民、水の民、地の民に……。
4つに分裂した精神体は4人の民の潜在意識へと入り込み、個々の資質を糧に、その姿を回復させようと試みた。そして、それは4人を冒険へと旅立たせるのであった。
4人が冒険により得る経験はなにを意味するのか？
精神体は4人の民に何を求めているのだろうか？

水の民　地の民

火の民　風の民

ハイバーニア

- 四季により変化するマップ
- マップの数約106,000HEX
- 地形の種類約150
- アイテム数約130
- 4つに分かれたステージ
- 12のパラメータ
- 4つのゲームシナリオ
- 時間、季節や環境に対する変化
- FM音源対の音楽約50曲
- ファンクションキーとテンキーによる簡単操作
- イベントに対する柔軟性

PC-8801SR以降（V2モード使用）
5"2D大容量490Kフォーマット2枚組…定価8,800円

PC-9801シリーズ…予価8,800円
X1シリーズ……………移植決定

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集 アルバイト可

HEART SOFT

ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071代

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

BASHO HOUSE

PC-8801SRシリーズ用
2枚組7,800円好評発売
開発予定X1シリーズ、MSX

2億年もの昔、ディオドラン大陸には、ペンタドラゴンを首長とし、様々なモンスター達が生息、独自の宗教と文明をつくりあげ、栄華を極めていた。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふりあげた。ペンタドラゴンを始めとするモンスター達は、大陸ごと地底深くに閉じ込められたのだ。だが今、地底で目覚めたペンタドラゴンは、ふたたびディオドラン大陸を復活、神への挑戦を開始した。
バショウ・ハウスが絶大なる自信を持って、お贈りする、シューティング・アクション！ぜひ、お試しあれ！

BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

「テスタメント」がショップにないときは、大急ぎで、現金書留で下記の住所に申し込んでいただきたい。送料は当然サービスなので、定価の7,800円入れてね。到着後、即発送するので、そうとう早く手もとに着くと思う。よろしく！

〒150　渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F ホリデープランニング㈱
ソフトウェア事業部　バショウ・ハウス「テスタメント係」

BASHO HOUSE　〒150 渋谷区渋谷2-12-11松下ビル3F　ホリデープランニング株式会社　ソフトウェア事業部　バショウ・ハウス　TEL03(486)0684
製作GLODIA

88シリーズ FA・MA
サウンドボードII
PCM
対応

SeiLane セイレーン

ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャー巨編

空が、森が、風が僕を呼んでる！

新・発・売

主人公プリルが幼い頃離ればなれになった妹、
クリスとやっと巡り会えるという前夜、
魔王パズルが現れクリスを連れ去ってしまった。
その上、村の動物たちを石にしてしまったのだ。
妹クリスと村の動物たちを助け出す為、
プリルはパズルの魔城目指して冒険の旅へと出発する。

アクティブなグラフィックアニメーション

スーパーナチュラルサウンド
(FA・MA及びサウンドボードII使用時)

オリジナルBGM

▶PC88SRシリーズ
5インチ2D 4枚組
FM音源対応
サウンドボードII対応

▶PC98シリーズ
5インチ2HD版 5インチ2DD版
3.5インチ2DD版 各2枚組
FM音源対応

▶各￥7,800◀

アドベンチャーゲーム

うる星やつら
～恋のサバイバル・バースディ～

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

ROM版は 4メガロム搭載!!
パナアミューズメントカートリッジ対応

※上の写真はMSX2の画面です。　※上の写真は88SRシリーズの画面です。

MSX2版 新・発・売・！

●漢字表示
(漢字ROM不要)

ROM版￥7,800/ディスク版(3.5″2DD)￥6,800

好評発売中!!

FM77AV(3.5″2D)近日発売!!

PC-9801シリーズ(5″2HD/5″2DD/3.5″2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIISRシリーズ(5″2D)★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5″2D)(要漢字ROM)●お詫び:X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組)各￥6,800 FM音源対応 ※X1、MSX2を除く。

最新ソフト情報
マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

STAC
Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

マックスシリーズⅠ

私立探偵マックス

~潜入!!謎の女子校~

スペース・コロニー女子校で殺人事件発生! 捜査に派遣されたエージェント2人も失踪!! そこで登場したのが"性欲"をエネルギーとする変態エスパー・私立探偵マックス。人は彼の事をMAX(最大限)と呼ぶ。この謎多き殺人事件を、無事解決することが出来るか? 彼の冒険が始まる。

原画:富士参號

いーかげんにしてよね!

好評発売中

PC-9801シリーズ
(XL、LTを除く) 5" 2HD

'88.1月より発売開始!予約受付中!!

PC-8801SR以降:5"2D 2枚組　各¥6,800

でてくる、でてくる女の子50人! 全員の名前と顔が覚えられるか?

コロニーの中には、行く手をはばむロボット・モンスターの数々。ESPとブラスターでたたきのめせ!!

女の子たちは情報源とESPエネルギー源。君の口説きのテクニックにかかっている! やれるもんならやってみな!

通信販売の方法は?

アグミックスのソフトは、通信販売で取り扱っています。郵便局で振込用紙をもらって、右の例のように書き、ソフトの代金と手数料を添えて窓口に出してください。入金を確認次第、大至急お届けいたします。振込口座は
東京 3-056150 アグミックス
です。
裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずに書いてね。

マックスシリーズ第2弾!! 5,800円

サッちゃんの大冒険

原画・原作:緑沢みゆき

人気マンガ家・緑沢みゆきの原作・作画による豪華絢爛さ! 500円玉をめぐってくり広げられるドタバタ・アドベンチャー・ワールド。もう何が何だかわからないくらいおもしろい!!

'88 2月発売!! 予約受付中

このコーフンを通販であなたの手元に!

アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。

AGUMIX

〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
アグミックス TEL. 03-358-4862

KGD通信

昭和63年1月発行(特別発刊号)
発行所
株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL. 03-353-7724

資料請求券
コンプティーク・1

あけましてドラゴン!!

1988年のスタート!
KGDの今年の夢は山盛りだくさん。スリルいっぱいのアドベンチャーゲームや、これまでにないシミュレーションゲームの開発など、みんなの心に迫るゲームソフトをつくっていくョ。とにかく、スタッフ一同、ドラゴン化してます!!
PS. KGDではMSX移植スタッフ及び、デバッグスタッフを募集してます。一度お電話下さい。

お年玉プレゼント

あけまして、おめでとう!のお年玉プレゼントクイズのお知らせデス♥ あさ子のクイズに答えて、ハガキを送ってね。抽選で、天下一品のKGDオリジナルグッズをプレゼントしちゃいまーす!

クイズ1 KGDから、もうすぐ発売される予定のファンタジーRPGのタイトルは?
①アンギラスの逆襲 ②アルタイルの壁画
③アルギースの翼 ④アルキメデスの原理

クイズ2 モンスターのシルエットクイズです。さて、「サイキックウォー」に登場する、➡このモンスターの名前は?

クイズに2問とも正解された方の中から抽選で、なんと102名様に次の賞品をプレゼントします!

1等 KGD特製テレホンカード(2名)
2等 KGD特製タイベックジャンパー(Mサイズ・20名)
3等 「サイキックウォー」ステッカー(4枚組・30名)
4等 KGD特製ディスクケース(あさ子サイン入・50名)

●メ切り/昭和63年1月10日(当日消印有効)
●あて先/上記のKGDソフト「あさ子のお年玉プレゼント係」まで、住所・氏名・年令も忘れずに書いてネ!

大好評発売中!!

SF・RPG
サイキックウォー (オリジナルミュージックテープ付)

PC-8801SR以降 (V2mode専用)……8,800円
PC-8801/mkII……8,800円
PC-9801シリーズ……8,800円
★MSX2・MSXメガロム その他各機種移植進行中!!

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ! 現れると同時に敵が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている!!

FT・RPG
覇邪の封印 (メタルフィギュア&布製マップ付)

PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円

大挙して侵入する異次元獣の軍団に立ち向かえ! 布製マップとオリジナルフィギュアが付いてくる、前代未聞のファンタジーRPG!!

「地平の彼方より迫りくる巨大な闇、今、最期の激闘がはじまる。」

戦闘には、必ずその背景となる世界がある。
この戦闘の背景には、伝説といえるほど昔の、光と闇との壮絶な戦史があった。
そして今、最期にして最大の戦闘が、広大なガイア大陸を舞台にはじまろうとしている。
だが、ただ闘うだけでは真の勝利は得られない。
闘いの中で成長していくキャラクターとともに、多くの謎を解き明かすのだ!
「エルスリード」「ガイアの紋章」と続いた、壮大なガイア大陸戦史、ここに完結。
遥か時を超え、その戦史に綴られて果てしない世界を実感。
緊張感あふれるスリリングなゲーム、それが「ガイフレーム」だ!!

特徴

- NCSはじまって以来、3m×3mの紙上マップをフィールドとする広大なメガマップ。
- 指揮官を中心に作戦を遂行する指揮系統システムによる大規模な戦闘。
- ストーリーの終局に向かって成長していくキャラクターで、RPGの魅力倍増。
- スリリングかつリアルな戦闘シーンを演出する大迫力のアニメーション。
- 「ドラグナー」等を手がけた大張正己氏の書き下ろしデザインによるカッコイイ闘神兵。

12月19日発売!!
- PC-8801mkⅡSR以上(VA対応) 5"2D(2枚組) ¥7,800

12月26日発売!!
- PC-9801シリーズ 5"2DD/5"2HD/3.5"2DD(各2枚組)¥8,200
- X1シリーズ 5"2D(2枚組) ¥7,800

MSX2専用

光の国に、闇降り立つ──古えより甦りし魔幻戦士の侵攻。MSX界にファンタジーSLG旋風、遂に上陸!

- コンピュータの戦略を言葉で表示。キミの敵は意志を持つAIだ。
- ファンタジックな中世で繰り広げられる魔法の闘いに、気分はもうRPG。
- 複雑な地形や個性的なキャラクターを美しいグラフィックで演出。
- アニメーションによる大迫力の戦闘シーンは圧巻!
- 戦術は、さらに複雑、困難になり、PC-88版をしのぐオモシロサ。

- MSX2
- 1メガROM(S-RAM搭載)
  ¥6,800

PC-98専用

光と闇の聖戦史より甦った一大戦闘パノラマ 98ユーザーに贈る、まったく新しい「エルスリード」ヴァージョン!

- マウス対応だから、操作性はバツグン!(純正マウスのみ対応)
- もちろん、FM音源対応!単なる移植ではない、98ユーザのための新しい「エルスリード」です。
- 「エルスリード」と「ガイアの紋章」、30のシナリオが合体。内容・手応えともグーンとパワーアップ!
- 新たに400ラインモードで書き直し、グラフィックはさらに鮮やか!

- PC-9801シリーズ
- 3.5インチ2DD(2枚組)・5インチ2DD(2枚組)・5インチ2HD(要256K)
- モニターは400ライン専用
- 要漢ROM
- 純正マウス対応・¥8,000

- 通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込みください。
  尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
  必ず会員番号を明記してください。

※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

新発売
DATA WEST PRESENTS
THE 4TH UNIT.
第4のユニット
●コマンドは、動詞＋アイコンの簡単入力
●バトルモードが付いて、エキサイティング度パワーアップ
●全機種FM音源対応
あなたは、記憶を失なった少女。
謎の言葉「ブロンウィン」の正体とは何か。
そして、影でうごめく2つの組織の正体とは？
データウェストが新たに送るハイパーバトルアドベンチャー。
●2ドライブ専用●6,800円●5インチ2D2枚組●3.5インチ2D2枚組
●FM7、77、AV/X-1シリーズ/PC8801SR以降
怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦
T.D.F
スーパーリアル・シミュレーション ウォー
●操作は簡単、でも内容は奥深く、初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
●ボードゲームでは、再現しにくかった索敵を完全に再現しました。
●充実したマニュアルは、入門者の方にもわかりやすく書かれています。
●戦闘シーンのグラフィックスや効果音など、コンピュータゲームならではの、AV面も強化しました。
●マップは10種類ありますので、あきることなく楽しめます。
おまたせ！ PC-8801VA用T.D.F
新マップも追加されおもしろ度UP！
とってもユニークなウォーゲームと各誌で話題騒然！
お店に並んでない時は店頭で
「TDFありませんか」とたずねてください。
どうしても手に入らない時は、通信販売もおこなっております。
御利用ください。
いきなり
おおっと 掟破りの原子炉攻撃だあ！」
エネルキー大好き怪獣アンシェラスは、今日も今日とて、
子炉大破壊を行なっております。
機種/PC8801mkIISR/FR/MR/
TR/FH/MH/
FM-7, 77, AV, AV20, AV40/
X-1, Turbo
価格/6,800円
(5インチ2D, 3.5インチ2D 1枚組)
●X68000 ●PC9801 新発売
DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号（サンスイビル3F）
TEL.(06)968-1236

東京女子高制服を脱いだ図鑑

内山亜紀　描きおろしに依るBIG企画!!

1987' LAST ECSTASY

◆ただいま、製作進行中!　乞御期待!

◆88シリーズ/5" 2D

◆98シリーズ/5" 2DD/5" 2HD

◆X1シリーズ・X68000・FMシリーズ

オレンジシリーズ第3弾!

限定販売　ただいま、予約受付中!

★東京女子高校制服を網羅した巨編・全3巻(PART1・PART2・PART3)

★全3巻で151校を収録/亜紀ちゃん・つかさちゃんも制服を着て登場。

★あなたのパソコンで制服に好きな色をペイントできます。
※EASY GRAPHIC機能搭載。

★弓立社発行の〝東京女子高制服図鑑〟をお持ちの方は更により深くお楽しみになれます。

★全作品3巻ともお買い上げの方にはもれなく、内山亜紀先生のイラスト入りカラーテレホンカードを進呈致します。

■開発中!
★12月中旬発売予定!

★全シリーズ・定価¥7,800　葉書でのみ御予約を受付けております。
※住所・氏名・年齢・電話番号・ソフト名(PART1・PART2・PART3)を忘れずに御記入下さい。

NEW SYSTEM HOUSE OH!　京都市山科区音羽西林町2　☎075-502-2972

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝 ファミコン

売切れ必至の特大号です。

この号のメニュー

㊢特別付録
最新ソフトカタログ

新ゲームごっちゃりで、何を買ってよいか迷える小羊になっちゃったキミのためのお得でお役立ちの最新カタログ!!

長大なドラクエIIIの世界。発売延期でゲームのどこが変わるか、キミだけにソッと教えちゃおう。

ひさびさのテニスゲームで話題騒然。本誌スターゲーマーがノリに乗って必勝パターンを本気で伝授しよう。

メジャーリーグの強いこと強いこと。各チーム個人データ徹底解析に、メジャーリーグ㊙攻略法を特集。

大型ＲＰＧ登場。前評判にめげない美しい仕上がりにファンはうっとり。ボードゲームの付録もつけちゃおう！

第26号は12月11日(金)発売です。

メルヘンワールド

おとぎ話はHでいっぱい

原作／猫柳ひろし
イラスト／岡崎武士

白雪姫

♥凶暴な殺人狂。見ためはカワイイけど、実はとってもアブナイ女のコ

人魚姫

♥海の悪魔。船を沈めたり、津波を起こしたり、悪事を働きっぱなし

シンデレラ

♥色情狂にして変装の名人。たくみに色ワザを駆使する

プロローグ

ある日、おとぎの国に異変が起こった。こどもたちの夢であり、アイドルでもあったヒロインたちが、突然反乱を起こしたのだ。白雪姫は凶暴な殺人狂となって暴れ狂い、人魚姫は船を沈めたり津波を起こしたりして、海の悪魔と呼ばれるようになる。そして、シンデレラは変装しては貴族をかどわかす色情狂になった。さらに、マッチ売りの少女は放火魔になるし、あげくのはてには怪盗赤ずきんまで出没するしまつ……。

こりゃいったいど～いうことなのか？　というと、いたずら好きの宇宙人が2次元生命維持装置を使い、おとぎの国のヒロインたちに命を吹きこんだのだ。それだけならまだしも、悪のエキスを注入したために、童話の中で勝手に動きまわり、悪事を働くのであった。

彼女たちをおとなしくさせるには、異次元置換装置を使っておとぎの国に入りこみ、健康な男子のエキスを注入するしかないのだ。そこで選ばれたのがキミだ、キミは、こどもたちの夢を守るという大義名分のもとにおとぎの国に入りこみ、ヒロインたちとやりまくるのだ。おとぎの国に、再び平穏な日々は訪れるのだろうか？

遊び方

キミが確実に攻略しなければならない相手は、白雪姫、人魚姫、シンデレラの3人だ。白雪姫は凶暴な性格になっているので、ハンパなSEXをすると殺される。また、リンゴが重要なポイントになるので注意する必要がある。人魚姫とのからみは、地上編と海中編の2通りがある。どっちが有利かは分からないが、海中SEXをやってみたければそのコースを選択すればよい。シンデレラは変装の名人。キミはニセモノ・ホンモノとやりまくりながら、最後にホンモノのシンデレラを攻略しなければならない。他にも、赤ずきんちゃんやマッチ売りの少女が出てくるが、彼女たちとはやってもやらなくても同じこと。さして重要ではない。攻略できなくても失格にはならない。でも、なんらかのポイントになることもある。その選択はキミの自由意思にまかせるとしよう。ひとりの攻略方法は何通りもある。あっけないコースから苦戦のコースまでさまざま。一度攻略しても、また違うコースで何度でもチャレンジしてみよう。もし、欄外のＡＶＧをすべてクリアできれば、3人のヒロインたちと４Ｐの酒池肉林ができるのでお楽しみに！　では、さっそく下のSTARTから始めてくれ！

赤ずきんちゃん

♥怪盗赤ずきん。幼いわりには色気のあるひょうきんもの

マッチ売りの少女

♥背中に石油タンク、両手にマッチのアブナイ放火魔

キミは異次元置換装置を使い、さっそくおとぎの国へ入りこむ。まばゆい閃光で、キミは一瞬気を失なう。目を覚ますと、そこは奥深い森の中だった。「森……？ってことは、最初の相手は白雪姫か」白雪姫は区暴な殺人鬼になっている。キミはあたりを注意しながら、森の中を進んでいく。56へ。

お年玉超特大

大増ページ、特別2大付録で迫るコンプティーク1月号。その迫力をさらに増すために、"お年玉超特大プレゼント"をやっちゃうゾ。D&D®のグッズ、パソコンゲームソフト、アイドル・カレンダーなどバラエティーに富んでるゼ

パソコンゲームソフト

A イース

日本ファルコム 3名
PC8801SR、PC9801シリーズ

B マイト&マジック

スタークラフト 2名
PC9801シリーズ

C ファンタジーナイト

システムソフト 3名
PC9801シリーズ

D ドラゴンバスター

エニックス 5名
PC8801SRシリーズ

E ぎゅわんぶらあ自己中心派2

ゲームアーツ 2名
PC8801SRシリーズ

F リバイバー

アルシスソフトウェア 5名
PC8801SRシリーズ

G 抜忍伝説

ブレイングレイ 3名
PC8801SRシリーズ

H マンハッタン・レクイエム アナザストーリー

リバーヒルソフト 各2名
PC8801SR、PC9801シリーズ

I アンドロギュヌス

日本テレネット 2名
PC8801SRシリーズ

J 神羅万象

日本テレネット 2名
PC8801SRシリーズ

K プロ野球ファン

日本テレネット 2名
PC8801SRシリーズ

L ザ・マン・アイ・ラブ

シンキングラビット 5名
PC8801SR、PC9801、X1シリーズ

M ウィザードリィ

アスキー 3名
MSX2

N リターン・オブ・イシター

マイコンハウスSPS 3名
PC8801SRシリーズ

プレゼント

合計366名に当たる！

D&D豪華大プレゼント
❶ベーシックルールセット――5名
❷キャラクタースターターセット――2名
❸モンスタースターターセット――2名
❹レッドドラゴン――1名
❺グリーンドラゴン――1名
❻ベーシックビギナーズガイド――5名
❼アドベンチャーダイスセット――3名
(以上提供／新和)
❽ファンタジーアート　5名
❾D＆Dがよくわかる本――5名
(以上提供／富士見書房)

❿ウィザードリィ・テレフォンカード――10名
⓫ウィザードリィ・ポスター(サイン入り)―10名
⓬ウィザードリィ・キーホルダー――10名
(以上提供／アスキー)
⓭NEC斎藤由貴カレンダー――10名
⓮小川範子ちゃんポスター(トーラスレコード)5名
⓯チャレンジAVG&RPGIII(電波新聞社)――3名
⓰PONYCA LAND(4号1組で/ポニーキャニオン)――50名
⓱マイト＆マジック・エブロン(スタークラフト)――2名
⓲トレーナー(ハミングバード)――3名
⓳連射ジョイパッドJS-303T(ソニー)――10名
⓴キーホルダー(ピンク＆ブルー／テクノソフト)――各10名
㉑G.M.OオリジナルTシャツ(アルファレコード)――10名
㉒ロマンシア人形(日本ファルコム)――100名
㉓サウンドファンタジー・ロマンシア(アポロン)――5名

O セイレーン
マイクロキャビン　各2名
PC8801SR、PC9801シリーズ

P 第4のユニット
データウエスト　3名
PC8801SRシリーズ

Q バスタード
ザインソフト　3名
MSX2 デスク

R チャム・クリスマス
ザインソフト　3名
MSX2デスク

S スーパーランナー
ポニーキャニオン　2名
MSX2／R

T 谷川浩司の将棋指南II
ポニーキャニオン　2名
PC8801SRシリーズ

U サイキックウォー

工画堂スタジオ　3名
PC8801SR、PC9801シリーズ

V カリ・ユガの光輝
T&Eソフト　2名
PC9801シリーズ

W スーパーレイドック
T&Eソフト　2名
X1シリーズ

X JETターミナル98
キャリーラボ　2名
PC9801シリーズ

応募方法

本誌264ページと265ページの間のとじこみハガキに希望商品の番号(ソフトは対応機種も)を書いて応募してください。なお、"D＆D豪華大プレゼント"(①～⑨)は、右下の応募券を官製ハガキに貼り、必要事項を記入して応募してください。
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
しめきりは昭和63年1月7日です。

D＆D 応募係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

READERS' SOFT

新年号です。今年もケーコははりきるゾ！

も〜いくつねェ〜るとォ、お正月♪なんてノンビリ歌ってる間に、もう新年号になってしまったわ。今年こそ、あれもやって、これもやってといろいろ考えていたのに、コンプティークが忙しくて全然できなかったョ〜フェ〜ン！　しかし、ケーコは強い女の子だもん、1988年こそガンバルゾォ!!

と、決意も新たにしたところでトップ20を見てみましょう。輝ける新年号のトップ1を飾ったのは、今回も日本ファルコムの『イース』でした。う〜ん、相変らずイースは強いわネェ〜。連続トップ1の新記録樹立なるか！　ってとこネ。その他、ベスト5までは『三国志』と『ウィザードリィ』が入れかわっただけで、顔ぶれはいっしょ。

そして、今月は15位から19位まで、ニューフェイスが、いきなり、5本も入ってきてるのが、目を引くわネ。その中でも、やっぱり気になるのが『ハイドライド3』。いったいどこまでふんばれるか、期待大ネ。

さらに、今月努力賞をあげたいのが『ディーヴァ』。98版の発売も間近とあって、ふたたび浮上して来たわネ。どこまで行けるか、ガンバッテほしいわネ（デイヴさんも応援してるわよ）。

今年も、こんなのがおもしろい！　こんなんのが好きだ！　と、い〜っぱい教えてちょうだいねー。

●急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名
1	1	イース	日本ファルコム
2	2	ウルティマⅣ	ポニーキャニオ
↑3	4	ウィザードリィ	アスキー
4	3	三国志	光栄
5	5	ザナドゥ	日本ファルコム
↑6	11	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
↑7	8	大戦略Ⅱ	システムソフト
8	6	大戦略	システムソフト
9	9	信長の野望・全国版	光栄
↑10	16	ディーヴァ	T&Eソフト
↑11	13	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
12	10	グラディウス2	コナミ
↑13	15	ジーザス	エニックス
14	13	ザナドゥ・シナリオⅡ	日本ファルコム
↑14	—	リターン・オブ・イシター	マイコンハウスSP
↑16	—	ハイドライドⅡ	T&Eソフト
↑17	—	ドラゴンスレイヤーⅣ	日本ファルコム
↑17	—	ラプラスの魔	ハミングバード
↑17	—	うる星やつら	マイクロキャビ
17	12	ガンダーラ	エニックス

読者が選ぶ

キミの失敗談、友だちの失敗談、もちろん成功した話なんかも教えてね

種類	総得票数	得票数
	1,503	333
	636	144
	1,235	91
	1,288	88
	1,075	67
	981	44
	375	43
	613	42
	594	36
	946	34
	295	33
	69	28
	335	21
	1,131	20
	20	20
	19	19
	18	18
	18	18
	18	18
	236	18

READERS' GAME TALK

●『イース』をやっていた私の友人は塔の中で、はじめから開いている宝箱があったので、不良品と思い、日本ファルコムに電話をかけた大バカ者です。(あなたもやったでしょう!?)

香川県　河邊隆伸

●『イース』を解き終えました。ダルク＝ファクトと闘い続け、ついにエンディングを見、そしてエンディングテーマを聴いた時はとてもうれしかった。

日本ファルコムのゲームは、いつも音楽をはずさずに作ってくれるのがうれしい。『ザナドゥ・シナリオII』以来の良いゲームでした。

群馬県　温井勲雄

●この間、『イース』をやった。タイトル画面に、しばし見いってしまった。

音楽も最高!!

茨城県　森瀬　渉

●『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のおかげで、麻雀の楽しさを知りました。

ボクはもう、こわいものなしです。

東京都　片桐昇一郎

●やった！『ハイドライド3』がMSXで出るぜーい。もう、うれしくてうれしくって泣かずにはいられません！

アクティブRPGの最高峰の完結編だから、つまんないはずないもんね。

1988年は再び『ハイドラ』ＶＳ『ドラスレ』のシレツな争いが見られそうだなあ。日本ファルコムさん！『ソーサリアン』期待してます！

神奈川県　山田陽樹

●おねがいします！ボクだけに『ウルティマIV』の白の石のありかを教えて！

奈良県　水谷純三

●『ジハード』はよくゲームバランスがよいと書かれているけれど、やってみると、敵の受けるダメージがまちまちで腹が立つ。やりにくい。不親切だ。

北海道　岩崎裕二

●『信長の野望・全国版』をやってたら、いきなり、全国統一目前にして、病気で死んでしまった。チクショー！

東京都　高松　亮

●『信長の野望・全国版』プレイ中(私が織田、友人が北条)、丹羽の国で兵900を置きながら、秋に兵糧が0になるのに気づかず、170の兵で攻められ、1秒でムナシく散ったのは私です。

岡山県　前野昭人

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mKII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mKIISR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mKIISR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mKII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いておいてくれると、とってもうれしいな♡

有効得票数1529人

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 イース

やったね!! これで栄光の4か月連続トップなのだ。いっきなしの初登場でまず1位でしょ。それからずっ～とここにいっぱなしだっていうんだから、本当ににくいヤツとはこのこと。でもよ～く考えたらあの名作『ザナドゥ』の血を引く由緒正しい生まれなんだからあたりまえなのかなぁ。まぁそれはとにかくちょっとした工夫や遊びがあったり、グイグイ引っぱっていくストーリーなんかが、きっとみんなを引きつけちゃうんだろうね。

さて、レコードも出た『イース』。V5はなるか？

おかげさまで、一位のまま年を越すことができました。『イース』が『ザナドゥ』と同じく、末長く愛されるゲームになりますようにスタッフ一同祈っております。（日本ファルコム・宮崎氏）

TOP2 ウルティマⅣ

いや～あ残念。ホップ―ステップって感じできたけど1位はおあずけでした『ウルティマⅣ』。もうそうとうやり込んだ人がいるみたい。

海の向こうのアメリカじゃもうそろそろ『Ｖ』が発表されたはずなんだけどなぁ。こんどは地下世界も地上と同じくらい広くなったとか聞くし、とっても楽しみ。えっ、早くやりたいって？ その前にⅣを終わらせなくちゃダメ！

またまた第2位！ ありがとうございます。ついに12月16日にMSX2の発売が決定しました。全機種、勢ぞろいでヨ・ロ・シ・ク!!

（ポニーキャニオン・荒田氏）

TOP3 ウィザードリィ

先月よりちょこっとアップした『ウィザードリィ』。昔からのライバル『ウルティマ』がわり込んできたからしかたないけど、これだって実力的には1、2位になってもおかしくない。

そうそう新作だって負けちゃいないぞ。こんどは悪の魔法使いワードナーになってパーティーと戦いながら迷宮を旅するんだから。いつもモンスターをいじめていた君、こんどは君の番だよ。

毎度ご声援ありがとうございます。今年に引き続き、来年もよろしくお願い致します。なおＭＳＸ２版は12月11日の発売予定。

（アスキー・大武氏）

TOP4 三国志

長～い冬の夜にはこれが一番という声も耳にする『三国志』。トップ5から落ちそうで落ちないところがこのゲームに根強いファンのいる証拠かな。ＳＬＧのいいところは何度やっても違うことが起こるから、やるたびに新しいってことだよね。うん、あきないんだ。でもそろそろ新作もやりたいよ～ん光栄さん。『維新の嵐』はどこにいったの？ 日本の夜明けは遠いのかなぁ!?

今、話題のＳＬＧ「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」が98用で12月中旬発売決定！「三国志」で中国統一した君！今度は、ユーラシア大陸統一が目標！楽しんでね！（光栄・三浦氏）

TOP5 ザナドゥ

トップ5の常連さんのひとり『ザナドゥ』は、今月もトリをとってくれました。まだまだ若いもん（『イース』）には負けられんっていってたから、きっと来月も残ってくれるでしょう。でも下からは『大戦略』も迫っているし、う～んなかなか苦しい立場だよね。来月はこのファルコムの長老、どこにいるんでしょうか？ もしかしてトップ2にいたりしてスゴ～イ!?

ＭＳＸ版は、メガＲＯＭ、バッテリーバックアップの採用により、ゲーム進行が非常にスピーディーです。ＭＳＸユーザーの方は、ぜひお試しあれ。おすすめですよ。（日本ファルコム・宮崎氏）

1 キミはズボンの前をさすりながら会場をねり歩く。これは"一発やりたい"という秘密のサインなのだ。そしてキミの前に２人の女性が現れた。仮にＡ子、Ｂ子としておこう。キミは２人に質問して、シンデレラと思われるどちらか１人を選ぶのだ。28へ。

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT3

抜忍伝説

発売前から連載が始まってるブレイン・グレイ第1回作品『抜忍伝説』。忍者マンガノリでRPGしちゃうという白土三平が泣いて喜んじゃう設定がとってもおもしろく年末注目ソフトの1つとしてスポットライトしちゃった。

ここの会社はそうとう凝っていて、オープニングなんか3人の主人公が抜忍になるまでの話なんだけど、まるで映画みたいにフラッシュバック（現在→過去→現在）で見せてくれる。これだけでディスク1枚使ってるんだからはんぱじゃないよね。内容にしても、忍術に使う火薬や薬は、自分で材料や知識をためて作っていくという入れ込みようだ。サスケや忍者武芸帖なんかを読んで大きくなった人には、ある意味でたまらないおもしろさがあるよ。

リターン・オブ・イシター

友人に『リターン・オブ・イシター』が出たよって話したら「そんなのウソだろう。オレの100円玉を返せ～!!」って叫けんだやつがいたけどその気持ちってわかる。みんなこれにハマッて大きくなった（!?）んだよね。

その話題の88版だけど、やっぱキャラの重ね合わせとかが8ビットの悲しさでいまいち不自然だったでしょう。これが100円玉をつぎ込んだゲーセンマニアのただひとつのよりどころだったんだけど、こんど出る98版はそこのところもばっちしなのだ。ギルもカイもモンスターも、すう～って感じでなめらかに画面を動きまわっていま～す。

というわけでまたまたスポットライトをあびたこのソフト、ゲーセンマニアをますますくやしがらせるでしょう。

ぎゅわんぶらあ2

麻雀ゲームっていう今まで地味なソフトをいっきにメジャーに押し上げた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。いま編集部内でも一部の根強いファンが、勝ち抜き戦のエンディングが見た～いとポン、チー、ロンをくり返えしているんですよね。そしたらこの2がもう発売。というわけで、いっきなしスポッ～トライトに出てもらいました。

1で入りきらなかった片山タッチのキャラが、12人も入っているし、卓も全自動のピコピコサイコロで新装開店。もちろんこれだけでもプレイできるけど1と合体させればタコ討伐戦というキャンペーンもできるというんだから1のファンは特に注目するべし。

お正月前にこれで練習して、お年玉を2倍、3倍にしちゃうなんてどう？

COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

かわいそう物語
システムソフト／12月下旬発売予定

殺意のくちづけ――マンハッタンレクイエム・アナザーストーリー
リバーヒルソフト／12月上旬発売予定

沙羅曼蛇
コナミ／12月下旬発売予定

ソーサリアン
日本ファルコム／12月発売予定

アトラス
BPS／12月下旬発売予定

ハイパーニア
ハートソフト／12月下旬発売予定

維新の嵐
光栄／来春発売予定

ガイフレーム
NCS／12月下旬発売予定

アンドロギュヌス
日本テレネット／12月下旬発売予定

2 人魚姫の割れ目は、亀の頭のせいで拡大されてしまっていた。そのため、キミの自慢のポコチンをもってしてもスッカスカ。人魚姫はバカにしたような目つきでキミの物を見るし、亀は自信たっぷりにニヤッと笑う。キミのポコチンは、ショックのあまりシュルシュルと縮んでしまった。心因性突発インポ……、もう二度と立ち上がることはない……。END

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	F1スピリット	コナミ	MSX	5,800円(R)
2	—	大戦略Ⅱ エディタセット	システムソフト	PC98	6,000円(5D、3.5D)
3	3	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン	PC88、PC98、FM7 FM77/AV、X1	9,800円(5D) 11,800円(3.5D)
4	5	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1	7,800円(5D)
5	—	ワールドゴルフⅡ	エニックス	PC88SR、PC98 FM77/AV	7,800円(5D、3.5D)
6	4	信長の野望・全国版	光栄	PC88mkⅡ、PC98、FM7、77/AV、X1、MZ2500、MSX	9,800円(5D、3.5D、R)
7	2	グラディウス2	コナミ	MSX	5,800円(R)
8	7	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	PC88、PC98、FM77/AV、X1	7,800円(5D、3.5D)
9	9	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9,800円(5D、3.5D)
10	6	大戦略	システムソフト	PC88、PC98、FM7、77/AV X1	6,800~7,800円(5D、3.5D)
11	—	アート・オブ・ウォー	ブロダーバンド	PC88、PC98	9,800円(PC98) 8,800円(PC88)
12	12	スペースハリアー	電波新聞	X68000	6,800円(5D)
13	8	ルクソール	日本テレネット	PC88SR、FM77AV X1	7,800円(5D)
14	11	三国志	光栄	PC80SR、PC88、PC98 FM7/77/AV、X1、MSX	12,800~14,800円(5D、3.5D、R)
15	17	バブルボブル	タイトー	MSX2	5,800円(R)
16	1	リターン・オブ・イシター	マイコンハウスSPS	PC88SR	6,800円(5D)
17	14	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88, X1	6,800円(5D)
18	—	奇々怪界	ソニー	MSX2	8,800円(R)
19	—	雀豪Ⅰ	クロスメディア	PC98	8,800円(5D、3.5D)
20	—	リバイバー	アルシスソフト	PC88、X1、FM77	6,800円(5D、3.5D)

3 キミは亀から人工エラをもらったおかげで、海の中でも呼吸ができた。しかし体だけは、地上みたいに自由に動かすことができなかった。「見えてきましたよ。あれが人魚姫の住む洞窟です」キミと亀は、そっと洞窟の中に潜入して行く。「いたぞ!」人魚姫は岩のベッドで静かに寝息をたてていた。「よ~し、寝てる間にぶちこんじゃおっと」キミはそっと近づいていく。80へ。

THE BEST Shop

今月の注目店は ここだ！

ユニード・サウンドワールド

今回は、ソフトハウスマラソンに伴い、九州は福岡、ショッパーズダイエーの中にあるユニード・サウンドワールドさんにおじゃましちゃいました。

ここはなんと、あのシステムソフト（10F建ての自社ビル！　りっぱ）から目と鼻の先にあるのです。というわけで、システムソフトの木下さんにも、お忙しいところ、お運びいただいて、取材に参加して頂きました。

店長の松本氏の話によると、店全体としては、ソフトよりもハードの方がよく売れているということ。

ショッパーズダイエーのまわりには、予備校が密集しており、「親不孝通り」なんていうストリートもあるほど。当然、予備校生も多い。そんな予備校生が常時、5人ぐらい、店内にたむろっているということだ。

彼らは、パソコンソフト担当の岡島さん（熱狂的なパソコンおじさんだ）の指導を仰ぎながら、自分たちのソフトを持ち寄り、何時間もプレイし続ける習性があるということだ。

しかし、ソフトを買っていくのは、彼らではないお客さんだそうである。

彼らの買ったソフトの数は、累計1本だそうである。

コラ！　キミたち、岡島さんがやさしいからって、甘えてばかりいないで、たまにはソフトの1本ぐらい買ってあげなさい。

しかし、きっと、彼らの中から、新しい戦力、未来の岡島さん、松本さんが育つであろうとケーコは期待いたします。お店のみなさん、木下さん、ご協力ありがとうございました。

▲システムソフトの木下さんが遊びに来てくれた。店長の松本さんと歓談

今月のトップ10

1	信長の野望	光栄
2	F－1スピリット	コナミ
3	グラディウス2	コナミ
4	三国志	光栄
5	大戦略シリーズ	システムソフト
6	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン
7	アニマルランド	エニックス
8	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム
9	大戦略 エディタセット	システムソフト
10	ザ・リターン・オブ・イシター	S. P. S

FAMICOM TOP 10

『ウルティマ』、ついにファミコンで1位に！

キデイランド（原宿店）

順位	ソフト名
1	ウルティマ
2	桃太郎伝説
3	聖闘士星矢　黄金伝説
4	F1レース
5	燃えろ！　プロ野球
6	女神転生
7	沙羅曼蛇
8	新・鬼ヶ島（後編）
9	井出洋介の実戦麻雀
10	新・鬼ヶ島（前編）

博品館（銀座店）

順位	ソフト名
1	ウルティマ
2	桃太郎伝説
3	F1レース
4	燃えろ！　プロ野球
5	新・鬼ヶ島（後編）
6	聖闘士星矢　黄金伝説
7	沙羅曼蛇
8	サイドポケット
9	女神転生
10	スーパーマリオブラザーズ

岡島さんの注目ソフト

パソコンおじさん、岡島信行さんが選んだのは『マイト・アンド・マジック』。

日本版の移植を首を長くして待っていたそうです。予備校生たちが師と仰ぐ岡島さんからのコンプティークに関するご意見は、「もっとD＆Dに関する記事を多く。そしてもっと一貫性を持った構成を」とのことでした。

▲岡島さんのおすすめのはこれだ！

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ ☎03-253-2111
●西武池袋 コンピューターフォーラム ☎03-981-0111
●LAOX コンピューターメディア ☎03-253-1341
●富士音響 ☎03-255-7846
●COM ☎03-251-1523
●SHINKO ☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店 ☎0426-26-4141
●J&P渋谷店 ☎03-496-4141
●J&P町田店 ☎0427-23-1313
●LAOX新宿店 ☎03-350-1241
●カトー無線 ☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ ☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ名古屋 ☎052-581-1241
●ベスト電機 マイコンコーナー ☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡 ☎092-721-5411
●カホ福岡店 マイコンセンター ☎092-714-5155
●電巧堂チェーン 山形七日町本店 ☎0236-23-1055
●Pic ☎0252-43-5135
●ロケット千葉店 ☎0472-47-0050

4　キミは女をあお向けに押し倒すと、すかさず○こにポコチンをねじ入れる。「もっと優しくして〜」と女が言うが、キミは問答無用で責めまくる。そして女の両足を自分の肩にのせ、奥まで入れとばかりに突き入れる。女は口をあふあふさせてもだえる。「あ〜、きく、きくわ〜」女は昇天し、キミもフィニッシュした。だがその女はシンデレラではなかったので死刑になる。END

全国縦断ソフト

35社勢ぞろい

昨年に続いて今年もハデにぶちかますゾ、の"全国縦断ソフトハウスマラソン"。体力の限界など省りみず、ひたすら走り続けて35社、3000km。北は北海道・札幌から、南は九州・大分まで、超新作情報&裏話満載の大特集だぜ！

関東

ソフトハウスから お年玉

各ソフトハウスから提供していただいた、ユニークかつ貴重なグッズを、お年玉として読者のみなさんにプレゼントします。プレゼントの内容は、各ソフトハウスの記事の中で紹介しています。

〈応募方法〉

・官製ハガキに下の応募券を１枚貼り、希望するプレゼント名とソフトハウス名を１つだけ書いてください。住所・氏名・年齢も必ず記入してください。応募券は３枚ありますので、３回まで応募できます。
・応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。
・あて先は、〒160 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「お年玉」係。しめきりは63年１月７日。当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

スタート

dBソフト

来たぞ、来た、北、北海道！ 11月の初めだってのに、札幌の風は、身を切るように冷たい。dBソフトは、そんな札幌の街のド真中にあるのだ。

バカッぱなし

dBソフトの小林さんは、ホントにひょうきんな人だ。たのみもしないのに、おもしろいポーズやアドリブをビシバシ飛ばしてくれる。あんな人が会社にいてくれたら、さぞ楽しい職場になることだろう。関係ないけど、広報の渡辺さんは、色白で真行寺君枝に似てると思う♡

dBの新作はMSX2用シューティング!! 仮称「T1」とは何ぞや？

というわけで、「ソフトハウス・マラソン」のスタートを飾る北海道の2社を担当したのが、私、山下 章だ。しかし、しかしである。なぜ取材旅行がたったの1泊2日なのか？ オマケに、帰るのが2日目の正午ピッタシとは、あまりに殺生ですよ、お代官片岡さま〰〰。まあ、嘆いてばかりいても仕方がないので（まさか北海道慰安旅行には招待してくれないでしょ）、さっそくdBソフトで調査した数々の㊙情報を読者のみなさんにお知らせするとしよう。

まずは、MSX 2用ストラテジー・シューティングゲーム『T1（仮称）』が、3月初旬発売を目標に急ピッチで進行中。宇宙を舞台にしたバリバリのシューティングゲームで、なんと言ってもスゴイのが、自機とそれに付属したオプションが、異なった武器を装備できるってことだ。つまり、3 WAYとレーザー（武器名はまだ決定じゃないけどネ）の2段攻撃なんてのもできるワケ。

それと、頭に“ストラテジー”と付いているのにも注目してほしい。このゲームでは、レーダーを使って、戦う敵編隊を選ぶことができちゃうのだ。編隊ごとに独自の攻撃パターンを持ってるから、戦いやすそうなヤツらからやっつけていけばOK。ただし、モタモタしてると自分の基地がやられちゃうし、敵を倒して得た軍事費で武器開発しなくちゃいけないし、とにかく盛りだくさんなゲームなのだ。

◀見て見て、この迫力！ このデカイ要塞もひょっとしたら動く？

▲武器の選択シーンはマルチウィンドウだ！

▶自分の基地の防衛シーン。どことなく『ミサイルコマンド』っぽい。

◀『見返り美人』ならぬ見返り花田さんは、チームの大将

プログラマープロフィール

ヒジョーに陽(病)気なプログラマーの高殿さん。こう見えてもこの方、一児の父です。『T1』というのは、『高殿1号』の略なんだって!!

キミは札束をうちわ代わりにして会場をねり歩く。多くの女たちが、それをため息まじりに見ている。「あの〜、もし……」1人の美女がキミに声をかけてきた。『この女がシンデレラか？』キミはさっそく、その美女を別室のベッドに連れこんだ。そして抱こうとしたのだが、彼女は突然「浣腸してください」と言ってきた。してやるなら7へ。してやらないのなら63へ。

もうひとつの新作は『今夜も朝までウルトラ・ミラクル・スーパー・ワンダー・パワフル・エキサイト麻雀(仮称)』

▼まだまだ未完成だけど、コレがその『〜〜麻雀』の画面。リーチをかけると、でっかいリーチ棒が横からスクロールしてくるとか!?

dB ソフトのもうひとつの隠し玉は、とっても長いタイトルの、いわゆるひとつの麻雀ゲーム。でも、このタイトルはあくまでも仮称で、名付け親の小林さんでさえ、言うたびに間違ってたから、あまり信用しないよーに！

さて、なぜ今再び麻雀ゲームなのか？

じつはこのゲームには、つぎのような4つのモードがあったりする。①普通の麻雀モード②エキサイティングモード（勝つと女のコが脱ぐ）③地方ルールモード④ドンジャラモード（牌がうっでいぽこの絵）——とくに③の地方ルールモードは必見！　日本地図で土地を選んで、その地方にだけあるような特殊ルール（北海道なら東北回し(トンペー)など）で麻雀が遊べちゃうのだ。日本ばかりか、アメリカの“南北戦争”という役なども入れるかもしれないとのこと。さすが小林さん、目のつけどころがちがうぜ!!

プログラマープロフィール

こちらのゲームのプログラマーは、『うっでいぽこ』などで有名な、dB ソフトの名物男、小林さん。3月末頃にX1／88／98版を完成させたいと、日夜奮闘中。「コンプの福袋でボツった写真がほしい」と、のたまわっておりました

◀みんなそろって、ハイ、ポーズ。陽気さではまさに日本一のソフトハウスだネ

山下教授もゴスイセン『鉄道王』にも注目！

◀よーするに、すごろくゲーム。詳しくは㊙ファミコンを（編集長談）！

dB ソフトのファミコンの新作は、ボードゲームをモデルにした『鉄道王』。みんなでわいわいやると、とっても楽しいのだ。

愛をこめて dBソフトから お年玉

▼広報の渡辺嬢は、プロデュースの撮影に使ったマスクをご提供

▼広報の吉田さんからは、愛用のトンカチを

dB ソフトからのプレゼントは、みなさんご愛用の大事な品々。とくに吉田さんのトンカチは、小林さんの頭を数百回も叩いている伝統的な品だとか。渡辺さんのマスクは、なんと彼女の熱いキッス付きだぞ！

◀マシュマロマン人形は、頭脳戦艦ガル20万点突破バッヂ付きでプレゼント！

バカっぱなし

取材旅行の楽しみは、やっぱり夜。今回は「北海道らしい食べ物を撮影してこい」との命を受けていたので(ラッキ〜♡)、高級料理店でカニやエビ、イクラ丼などを注文しまくった。そして撮影が終わって、いざ食べるぞーってことになったんだけど、正直、3人じゃとても食べきれましぇ〜ん。とくに生モノが苦手なボクは、イクラ丼を残してしまったのだった。今考えると、なんてもったいないことを!!

⑥ 白雪姫のチェーンソー攻撃にキミはたじたじ。そのうち木の根っこにつまづいて転んでしまう。ニヤッと笑う白雪姫。だがキミは、その顔めがけて土を投げかける。「キャッ！」白雪姫は目を抑えて後退する。そのスキにドレスを引き裂くのなら87へ。チェーンソーを奪い取るのなら61へ。

第2チェックポイント

マイクロネット

この時期の札幌では「ストーブはまだかいな」という声をよく聞く。しかしマイクロネットの周辺ではちょっと違う——「ストームはまだかいな？」

バカッぱなし

北海道は、やっぱ、しばれるっしょー。くそー、1泊2日じゃ、コレしかむこうの方言を覚えられなかったぞ。観光も北大とテレビ塔しかできなかった。買ったのは、母と友達へのおみやげだけ。オマケに風邪までひくしまつ。いまさらながら、取材ってのはタイヘンなんだなー。

ついにあの『ストーム』が完成!? 遅れた理由を直撃チェック！

『ストーム』は、まったく出版社泣かせのソフトだ。でるでると言いながら、発売が延びること1年ちょっと。その間、我がコンプティークでも何回記事で取りあげたかわからない。ためしに、コンプ愛読者の諸君は、去年の1月号のマラソンのマイクロネツトのページを見てみるといい。ホラ、『ストーム』のことが大々的に紹介されているでしょ？ いっそのこと、去年のページをそのまま流用して、今年のマイクロネットのページを構成しちゃおうなんて話もあったくらいなんだから（ウソだってば！）。

◀遅れたことを謝る小林氏と小出谷氏

▼地上戦モードのディスフレイだ。はたして、ここはどこか？（去年のキャプションを流用）

◀スクラッチモデルをデジタイズした画面は、やっぱりカッコイイ

▲スクラッチモデルの数は全部で約50体。モビルスーツのデータも表示されるゾ

しかーし、みんな、安心してくれ。ようやく、ホントによーやく、『ストーム』完成の日が近づきつつあるのだ。どうしてこんなに遅れたのかと尋ねてみると、「自分たちの納得のいく作品が作りたかったから」と、開発チーフの小出谷さんは言う。ゲーム自体も数カ所で改良がなされていて、ビジュアル的に視点変更などの映画的手法を取り入れたり、シューティング部分を画面切り換え式のRPG風にしたりと、より遊びやすくなったことは間違いなさそうだ。この本がでる頃には、X1版のマスターは絶対にできていると小出谷さんは断言してくれた。

しかし……

ヤヤッ、小出谷チーフが、黒板に書いた完成予定日を消そうとしている!!——コレはあくまでも冗談だから心配しないでネ。

7 美女は恥ずかしそうに浣腸器とグリセリン液の容器を取り出した。「キミは変わった趣味をしてるんだね」「私、殿方に抱かれる前に、これをやらないとダメなんです」キミは彼女の言われるままに浣腸器の先をアヌスに突き刺した。それにしても、シンデレラがこんな行為を望むだろうか？ ノーマルなＳＥＸに変更するのなら63へ。このまま浣腸を続行するのなら57へ。

▲キレイなタイトル画面に、これだけ豊富なモード設定は、まさにいたれりつくせり

▲この画面はあまりにも有名

▼4人対戦モードでは、この中から相手を選ぶ。ボクは名前から言っても中森桃子ちゃんが好み♡

ゲーセンで人気の麻雀ゲームの移植版！ 北海道は麻雀ゲーム花盛り!!

dBソフトの『〜〜麻雀』につづいて、なんとマイクロネットの隠し玉もやっぱり麻雀ゲームでした。こちらはあのゲームセンターで大ヒットしたサンリツ電気の『麻雀狂時代』のバージョンアップ版だ。どういった点が改良されたのかというと、まず、ちゃんとした思考ルーチンをコンピュータ側が持つようになった。これによって、こちらがリーチをかけると、ワンチャンスやションパイの字牌を読んで、なかなか振りこまなくなったとのことだ。また、女のコの数が3人から8人に増えた。それに忘れちゃいけないマウス対応。さらに、2人モードと4人モードの2種類があって、なんと4人モードのほうは、セガマークIII用『麻雀戦国時代』の移植版だったりするわけだ。1本のソフトで2種類の麻雀ゲームが遊べちゃう。こりゃなかなかオイシイね！

▲マウス操作でポン、チーもラクラク

▶4人モードでは、女のコがウィンクしてくることも

エヘヘ……のお楽しみ女の子

▶幽霊ギャル。勝つたびに体が見えてくる

▶とっても色っぽい遊び人ギャル

◀小人に服を脱がされて……

▶麻雀卓の上の内マタギャル

▲ガラスが割れていくと…

◀フルアニメで服を脱いでいく。コーフンもの♡

マイクロネットのプレゼントは、はっきり言って、なんだかわからない物が多い。しかし、マシン加藤さんがくれたディスクケースには注目！　近来まれに見る高額商品だぞ!!

▶これが全スタッフだ！！

◀北野さんからゴクミのデジタイズ写真

◀マシン加藤さんからはディスクケース

◀松田さん提供エンベロープ・パンティ

◀中杉さんからはミニ・リモコンカー

▶白水さんから人形と菊池桃子の生写真

▶小出谷さんはナゼかハワイの地図

▶松田さんのは注射器型シャープペン

▶松下さん提供は、ラ×ホテルの会員証

▲そして小林さんからは昼寝に愛用した一人用小型カーペットだ！

バカッぱなし

せっかくこんなコーナーがあるんだから、宣伝にも利用させてもらいましょ。11月のはじめ、ボクの新しい本『チャレンジ!AVG&RPG III』が発売になった。めぞん一刻、うる星やつら、イース、サイキックウォー、ウィザードリィI、II、IIIが載っていて、お値段は1、800円。完全攻略法はもちろん、どれも読み物としても通用する内容だ。巻末の全ゲーム完全楽譜集&プログラム集も必見ものだゾッ!!

8 キミは白雪姫、人魚姫、シンデレラのBIG3をみごとに精子……いや制し、おとぎの国に再び平和な日々を取りもどすことができた。そして約束どおり、キミには酒池肉林の一夜が与えられた。さあ〜、福袋の中で、思いっきり4Pを楽しんできたまえ。100（福袋）へ。

第2チェックポイント

マイコンハウス
S・P・S

アーケード版の移植なら右に出る者がない“SPS”。はたして、その新作の実体はつかめるか！ 今その謎が解き明かされる…かな?

ハイ！　私は新幹線に乗り遅れました

ヨ～シ！　今日はＳＰＳの取材だゾとイキごんで、ちゃんと朝は起きたはずなのに、あのＪＲ線の事故のおかげで私はしっかり新幹線に乗り遅れてしまいました。ＪＲ線のバガヤロォ～!! なんだかんだで、１時間遅れの新幹線に乗り、やっとのことでＳＰＳのある福島の駅に着くことができたのだった。ひとりで感じる福島の風はミョ～に冷たかったなァ。あァ～サビシィ！ 福島駅からタクシーに乗ること約5分、オォ～あれがＳＰＳかァ～とか感動しながら、「ドウモすみませんでしたネェハハハハ！」と、明るくドアを開けたボクを待っていたのは、㊓とカメラマンの冷たい視線だった。エ～イ！　そんな目したってしようがないだろう。と開きなおりつつ、新作情報を聞く私であった（唐突なヤツ)。

ＳＰＳの新作と言えば、まずは『ツインビー』と『アルカノイド２』の、Ｘ68000版。これは発売はシャープさんの方から。詳しいことは「Ｘ68000スピリット」でやってるからそっちを読んでもらうとして、そのほかの新作はないんですか？　ねえ、今野社長。

「ＰＣ98版の『イシター』、これはなかなかのデキですよ」

いや、じゃなくて、ほれ、例の…。

「あ、そうそう。『棋太平』の98版も完成しました」

68Ｋのあのゲーム…。

「ＦＭにも『イシター』の移植をやりますよ」

でぇ ～ い！　あまから問答じゃないっつーの!!

というわけで、おそらくみんなが期待しているあのゲームはトップシークレットの壁の向こう。でもキャラだけは何とか撮影に成功したぞ！

バカッぱなし

ライターの遅刻の間を利用して福島市内観光。25ｍの大わらじ見物に、信夫山山頂へ。軽装の㊓とカメラマンがヒーヒー言ってる脇をスーツ姿・革靴という山登りには不向きないでたちの大和さんが平気な顔でスイスイ。日頃の運動不足と東北人の強さを思い知らされました。

▶ネットのシスオペもしている今野社長

▶こちらプログラマーの阿部さん

▶ユーザー係兼事務の菅家さん

▶開発のチーフはミスター高橋

◀大五郎こと営業の、大和さん

▶プログラマーの、須田さん

9　キミはりんごを白雪姫の口の中に放りこむ。すると白雪姫は突然もがき苦しみ、死んでしまった。「しまった！　白雪姫に出てくるりんごは毒入りだったんだ」キミの任務は失敗に終った。助けるどころか殺してしまったのだから……。キミはおわびのしるしに死体を抱くことにした。だが、スペルマを発射したとたん白雪姫はゆっくり目を開けたのであった。74へ。

今のところ、このほかにも、なんと！やはりアーケードのビッグゲームの68Ｋへの移植も進行しているらしい（タイトルは結局教えてもらえず。グッスン）。シャープブランド以外に自社ブランドのものも何本かあるということで、最低でも来年は４本は出るらしい。いったい何が飛び出すか、みんなも知ってるアッというゲームらしいから、楽しみ楽しみ。

こんなすごい移植版をＳＰＳがバシバシ作れるのはどーしてかなーっと聞いて、教えてもらった秘密兵器がビデオカメラ。なんとゲーム機の画面を1度撮影して、それをディスプレイにコマ送りで映して、グラフィックやキャラの動きを研究するんだって。資料がなくてこの方法だけでつくったゲームもあるんだとか。スッゴイなァ。

最後にＳＰＳの活動のもうひとつの目玉（単なる社長の趣味という声もあったような…）、〝ＳＰＳネット〟についてお知らせしよう。レスポンスの速さには自信ありというこのネット、会員は北海道から沖縄、遠くはロサンゼルスまで広がり、さすがSPSというか、10％くらいは68Ｋユーザーだとか。興味のある人はＳＰＳの広告を見てね。

▲これがウワサの秘密兵器だ！　ビデオカメラ＋高性能ビデオでどんなゲームも作っちまうぜ！

▲ネットのシステムとシスオペの今野社長。しょっちゅうシステムを手直ししているとか

これがうわさの、あの、例の、××××××のキャラだ！

▲う〜む、これはいったい何のゲームでしょう？（シラジラしいやつ）。まだ発表前だから問い合わせたりしちゃダメ！

愛をこめて マイコンハウスSPSから お年玉

ＳＰＳのお年玉は、使いすぎて、向こうが見えるぐらいうすくなったディスクをふくむ空ディスク６枚組。そしてＮＥＣの記念のデジタル時計。さらに近くのスナックのライター４個だ！　う〜ん、よく分からん。

▶使えないディスク＆空ディスクの６枚組

▼開発室にあったパンツ缶。これはダメ！

▲知り合いの店（スナック）のライター

◀ＮＥＣのパソコン型デジタルウォッチ

10　「お願いです。海へ帰して」人魚姫は哀願する。「だめだ。キミが２度と悪さができないようおしおきをしなくてはね」キミは人魚姫の体をジロジロと見つめる。「おっ、あった」キミは人魚姫の尾びれに10センチほどの縦割れの線を見つけた。「これが人魚のま○こか……」両手で開いてみるのなら**75**へ。カニをその中に入れてみるのなら**52**へ。

第3チェックポイント

アートディンク

「SLGといってもオリジナルでユニークなものをつねに目指している」と熱く語るアートディンク。平均年齢のちょっと高い大人の集団だ。

初めに会った営業の人が「うちの社長が」を連発するので、きっとドンとかまえて背広を着てワッハッハ笑いをするような人なんだろうと思った。でも、紹介された社長は、アメ横で買ったような米軍放出のジャケットをはおり、奥でプログラムしてた人だった。

ロボットがアホになったら それはあなたのせいよ！

▲見ためは悪いが、使いこめばよく働くロボットの全体像

『A列車で行こう』そして、『地球防衛軍』ときて、今度の新作。話によると、ここまでは会社設立時の構想にあったとか。そういう意味では3部作の第3部にあたるのが、この『ハウ・メニイ・ロボット』だ。

ある日どこかから送られてきた木箱。それを開けると中から、奇妙はロボットが1台でてきた。実はこれは鏡の国から送られてきたもので、このロボットを使って、仕掛けられた爆弾を処理してほしいというお願いだったのだ。

ロボットは明るいところではテンキーやマウスで動くけど、暗いところでは今までの行動パターンから自分で判断して動くようにできている自己学習型ロボット。つまりロボットが暗闇でうまく動くかは、プレイヤーがそれまでどう上手に動かしていたかにかかっているわけ。ねっ、ユニークでしょ。

ちなみに名前の由来は、ゲームを進めていくうちに自分色に染まったロボットがいっぱい発生するからとか……。

▲開発中の画面。黄色が明るい場所

▲開発部の強力スタッフ勢ぞろい！

▲帰りぎわに突然とびだした江沢さんのお得意芸「輪の手品」

愛をこめて アートディンク から お年玉

千葉は津田沼にあるアートディンクを取材して奪い取ってきた、いやいやちょうだいしてきたアイテム2点。

左は新作の販促用に作った少女がかわいいテレホンカード。

もうひとつはかっこいい惑星のイラスト入りカレンダー。写真は87年のものです。

11 キミは人魚姫の長い髪をわしづかみにして、強引にフェラチオさせる。人魚姫は苦しさにむせいでしまう。しかしキミは、許すことなく頭を振り動かす。「!!」だが、突然ポコチンに激痛が走った。口から抜くと、さっきのカニが肉棒をはさんでいた。「ハハハ！　私は体の内部を自由に操作できるのよ」「なにっ!!」そのとき、カニがキミのポコチンを切り落とした。END

第4チェックポイント

システムサコム

あのマーク・フリントと『メルヘンヴェール』で名をはせたシステムサコム。1年あまりの沈黙を破って、ドエライ新作、いよいよ発表だ！

長〜い、長〜い1年だったぜ…

両国・国技館のお膝元、システムサコムの新しいオフィスで出迎えてくれたのは、冗談好きの佐藤浩一・高崎一征のご両人。「いやあ、長い1年でした(笑)」。そういえば、ここ1年新作がなかったのは、不思議、不思議。でも、大丈夫。この1年がコヤシになって、さっそく3つの新作が登場だ。

新作はオジサンも楽しめるんだぜ！

まず目玉は何といっても〝ノヴェルウェア〟シリーズ。これ、テキストアドベンチャーに似てるんだけど、従来のコマンド探しゲームとキッパリ一線を画する。そう、物語にストーリー選択の幅があって、それをパソコンで読む感じなんだ。もちろん要所要所には挿絵風にグラフィックもある。しかも、自分のたどった道筋がノヴェルジェネレーターで、小説としてプリントアウトされるというからスゴイ！　執筆陣も豪華で、プロ作家が続々だ。とにかく、「中高年層にも受けるものを」の合言葉で定期刊行化をねらってる。

また『ユーフォリー』も期待大。フリントもがんばってるらしいゾ！

◀『ユーフォリー』の世界だ

◀鎌田三平原作『シャティ』

◀『ドーム』は夏樹静子原作

愛をこめて システムサコムから お年玉

▼左が高崎サン。右が佐藤サン。システムサコムの華麗なる変人コンビでした!!

▼『メルヘンヴェール』の音楽テープ。プログラマーのサイン入りで3名に！

◀なぜか、貝。サイン入りで1名に

▲銀行からもらったデスクライト。ありがたいサコムシール付き。1名

去年は両国商店街でもらったという洗剤プレゼントが、なんといっても忘れられない。今年もその伝統を受け継ぎ、銀行の粗品とフィリピンみやげの貝が堂々の登場。毎年毎年、やってくれるじゃん!?

バカッぱなし

新作を出さなかった87年だから、88年こそはノヴェルウエアを売りこむぞ！　と意気ごむ佐藤さん。売りまくって、早く甘い汁を吸いたい!!　と叫んでおった。ちなみに「貝」のプレゼントは佐藤さんから。フィリピンに帰ったときのおみやげなんだってさ。それにしても、つくづくフィリピンが似合う、円丈師匠、いや、佐藤さんなのでした。売りまくって、早く故郷のフィリピンに錦の御旗をあげたい!!

12　「もしもし、お嬢ちゃん」マッチ売りの少女がキミにふりかえる。「お嬢ちゃんの放火ぐせをおじさんが治してあげよう」キミはきょとんとしている少女を無理やり裸にする。「おじさんがいいことしてあげるね。デヘデヘ……」少女にフェラチオをさせるのなら20へ。いきなり正常位で犯すのなら76へ。

第5チェックポイント

ゲームアーツ

『ぎゅわんぶらあ2』『ゼリアード』とたて続けに作品を発表してきたイキのいい会社。次の新作はMSX2版RPGとか。その製作姿勢を直撃!!

時間を忘れさせるマジック「宮路節」

ゲームアーツへの取材はこれで何度目かだけど、なぜかいつもワクワクしてしまうのだ。もちろん新作ゲームへの期待ってもんもあるだろうけど、なんといってもメインディッシュはやっぱ写真の宮路副社長の話。いつでも熱く夢を語るその姿勢に、マラソン疲れのこちらもついつい盛り上がってしまうのだった。

いま製作しているのは、『宇宙家族カールビンソン』などで有名なマンガ家のあさりよしとおさんの世界をベースにしたＭＳＸ２版ＲＰＧだ。まず、マンガ家を起用するということについて聞いてみた。

どうしてもＲＰＧっていうと『ウルティマ』や『ウィザードリィ』タイプが多くなってしまう。そんなのじゃなくてもっと別な世界を目指せないだろうか。それで目をつけたのがマンガ家だった。なぜなら彼らには、独特の世界を作品のなかにもっている人が少なくないからだ。あさりさんにしても、ちょっと気持ち悪いキャラがコミカルに動きまわるという独得の世界がある。

そんなノリをＲＰＧにいれることで、モンスターと闘い、目的を達成するだけのものと違ったものを目指したんだそうだ。

宮路さんの話は続く。ゲームアーツでは、ゲームを考えるとき特にストーリー展開に気をつかうそうだ。起承転結はもちろんのこと力をつぎこむのはエンディング。「いかにプレイヤーを感動させられるか」ってことにしぼりこんで、シナリオを練っていくそうだ。バランスにしても、初めはある程度ゲームをやさしくしてだれでもすぐになじめるようにしておき、徐々に難しくしていく。そして終わりに近づくとググッとレベルを急上昇させる。それが頂点（最終面など）を過ぎると、いままで張りつめていた緊張の糸がパッとほどけるように終わる。あれ、どうしたんだろうと思うと、ホッとするようなエンディングが始まり、プレイヤーはゆったりと余韻を感じるという仕掛け。こんな感じをだすためマップライターを採用したり心理的なものを考えてデザインしたりと工夫しているという。「映画的なものが目標です」とはっきり語る言葉のなかに自信が見えた。

バカッぱなし

『ぎゅわんぶらあ3』はあるか？ 追求すること数十分、とうとう宮路さんも「実は…」とゲロした。ファンの要望が多ければ考えてもいいと思っている、もしやるんだったら、今度はマンガによくある「じゃ麻雀で勝負だ」というノリでやりたいね、とのこと。

キミは10個のま○こを目の前にして、感動にうち震えていた。キミはひととおりそれぞれのま○この色、つや、形を観察し、そしてひとりずつ順々にはめていく。『う～ん……。どれも似たような形だからな……。おっ、そうだ。本物のシンデレラなら、ケツの穴が広がってるはずだ』キミはま○こにポコチンを入れると同時に、人差し指もアヌスに入れてみた。66へ。

貿易摩擦も関係ないもん『テグザー』アメリカ版

な、なんとあのアクションゲームの『テグザー』がアメリカで発売されていた。シェラオンラインという古いアップルゲーマーには、おなじみの会社から、＄34.95(約4,700円)という値段で出ている。もちろんすみからすみまで英語のはずなんだけど…裏を見ると画面の説明にはなぜか知らないが日本語が。デザイナーは忍者のカッコウで映っているし、まさに東洋の神秘!?

というわけでゲームアーツの姿勢がわかってもらえたところで、新作の話をしよう。せっかく取材してきた、え～と『あさりさんのＲＰＧ』だっけ、なんかまだ名前が決まってないんだって、これ。内容は話したとおりＲＰＧだけどちょっと変わっているところは、プレイヤーがアクションをおこさないと、なにも進まないというかおこらないところ。主人公（キャッ！　女のコ）が一歩動くとモンスターなんかも一歩動くＳＬＧ的な感じでつくられている。だからちょこっと動いて、さて、ここからどうするか？　なんてず～っと考えてみるってこともできるんだって。

▲名作を生んでいるざっくばらんとした開発室

あさりさんだけあってモンスターもイラストにあるような個性的なやつばっかし。これがところせましと走り回るわけだけど、全体の雰囲気は聞いたところではコミック調だとか。桜の花みたいなモンスターがドドドォ～って走ってきて、なんだと思ったら「桜前線だ～」だって。ねっ、シュールな世界でしょう。こんな感じのギャグを満載しつつ製作進行中だそうです。

▼あ、女性開発スタッフ、めーっけ！

愛をこめて ゲームアーツから お年玉

▶社名入りピカピカシールなのだ

もらっちゃったぞ～というわけで、お年玉は写真のシール＆ポスター。もうゲームアーツにも残り少ないといわれてる『シルフィード』のハデハデポスター。部屋に貼るとめちゃんこカッコイイ。それを10枚もあげちゃおう。う～ん太っ腹の宮路さんとゲームアーツのみなさん、ありがとうございました。会社名の入ったシールの方は20枚です。

◀迫力満点。飛び出してくるような感じのポスターです

バカっぱなし

いつも活発な宮路さん。でも取材中ちょっと顔色が……。『ゼリアード』を88ＳＲで動かしたら、えらくスピードが遅い！「おっかしいなぁ」を連発しつつ開発室へ。もう発売まで間がない!!　しばらくしたら担当者を連れて戻ってきた。で、20分ぐらいいろいろ調べてみたら、な～んのことはないディップスイッチの設定ミスだった。う～んプロなのにねぇ。

14　キミが砂浜で立ちつくしていると、突然大きな津波が起き、キミはあっという間にさらわれてしまった。あとには人魚姫の笑いだけが残っていた……。END

第6チェックポイント

日本テレネット

テンテン天下のテレネット。
スクロールとBGMにゃあ、
ちょいと自信があるぜ。
スクロール型アクショ
ンゲームなら、まっか
せなさいっ！

バカっぱなし

ユーザーサポートのおねーさんから追加の伝言だ。「ゲームのマップはあげられません」だって。オイコラ、まさかコンプティークの読者の中にゃ、そーいう無礼なヤツはいないだろうなぁ？ ゲームに行き詰まっても、オネダリをしちゃだめだぞ。もっと謙虚に質問しよう

音と動きは、日本テレネットのお家芸。今年も皆さん、楽しんでもらいますよ！

日本テレネットといえば、ドラマチックなオープニングにノリのいいBGMで評判のソフトハウス。去年も『女神転生』『ルクソール』と立て続けに話題作を連発し、いやあ、たっぷり楽しませてもらいました。

もちろん、今年ものっけからバリバリに新作が飛び出してくるらしい。よ～し、じゃあ端から書いてってみよっか？ MSX2と88の『アンドロギュヌス』。音よし、動きよし、画面よしの、アクションゲームだ。で、『プロ野球FAN』。こっちは全機種同時発売の野球シミュレーション。2プレイヤーモード付きだから、お正月コタツで遊ぶのに最高。しばらく前から話題になってるPC88VAの『神羅万象』も、ついに発売されたっていうし、なんとX 68000版の開発も始めるんだって。そしてこれは超最新作！ テレネットの88年用最終兵器『サジリ』(仮名)だ。これ、キャラクターがえらくかわいい。今までのシリアスな路線を飛び越えたコミカルなゲームっていうから、期待は大だね。遠近法を取り入れた3段スクロールってのも、なかなかすごいぞ。うーん、これじゃお年玉が丸々ゲーム代になっちゃいそうだ。ホント、やってくれるぜテレネットさんも!!

そうそう、「『プロ野球FAN』には100ページのマニュアルが付きますから、そのことをしっかり書いといてくださいね。マンガあり、読物ありの、豪華版です」って、開発チームの人にいわれてたんだっけ。チラッとサンプルを見せてもらったんだけど、ちょっとした単行本並の出来ばえ。こいつぁー、確かにお買得だね！

BGM開発担当チーム

ふつふつふ、MSXの音楽がキキモノだぜい！

▲ケーブルやキーボードがゴチャゴチャしている部屋の中で、作曲にはげむおふたりさん

デザイン担当の西澤さん

これからもいいデザイン、いい広告をつくります！

▲西澤さんは、雑誌・ポスターなど広報も担当している。パッケージの絵も描いてるのよん

事務のおねーさん軍団

イタズラ電話はやめてくださいねっ。よろしくっ！

▲いつも笑顔を絶やさないおねーさんたち。ハッキリいって、私はオトモダチになりたい！

15 キミとB子は別室のベッドでからみ始めた。B子はたんねんにポコチンをしゃぶりあげると、四つんばいになって尻を持ちあげる。「ねえ～、入れて……」B子はあまったるい声で誘ってくる。キミはB子の腰をつかむと、ねらいを定めて一気につらぬいた。思わずのけぞるB子。激しいピストン運動で、キミの腹とB子の尻が音を立ててぶつかりあう。35へ。

まだナイショですけど、『サジリ』はテレネットのカクシ玉です。

別室でひっそりと開発を続ける、『サジリ』チーム。完成までは、まだしばらくかかるって。

▼本邦初公開、『サジリ』(仮名) の画面写真

▼こんな感じのスクロール型のアクションゲーム(88)

◀デカキャラがブンブン動くぞ

超新作『サジリ』

日本テレネット 新作

ついに完成『神羅万象』

▲おおおっ、思わずのけぞる大迫力！

大変お待たせいたしました。遅れちゃってすいません。

ヤマを越えた『神羅万象』開発組。ホント、長い間お疲れさまでした

『アンドロギュヌス』

▲いろんな武器やオプションでパワーアップ！ BGM もすごい迫力だ(MSX)

私たちは納期を守ったエライ子です、どんなもんだい！

すがすがしく語る、『アンドロギュヌス』組の皆さん

『プロ野球FAN』

▲ライトに浮かぶ、夜の球場

▲私はダルマ落としではないっ！

お年玉は『プロ野球FAN』に使ってね！

▲スタッフみんなで、はい、パチッ！

愛をこめて 日本テレネットから お年玉

テレネットからは、開発に使った資料のセット。キャラクターのスケッチや楽譜、メモ用紙など作者のサイン入り！ 一式まとめて5名に。

▲西澤さんと小田桐さんの描いた、キャラクターのラフ

▶『ヴァリス』と『ファイナルゾーン』の楽譜とメモ

バカッぱなし

テレネットの開発室は、一人一人の机が完全に仕切られたプライベートな環境。下界の喧そうから離れてプログラミングに没頭できる。しかし驚いたのは、ほとんどの人たちがウォークマンやディスクマンをつけて仕事しているってことだ。音楽を聴きながら難しいプログラミングができちゃうなんて、なんかとっても不思議な感じだ。え、だからこそノリのいいゲームがつくれるんだ、だって？ ははー、納得！

16 キミはアヌスからポコチンを抜く。すると女の尻が未練がましく追ってくる。「あ～ん、抜かないで」「正直に言えば入れてやるぜ」「もう～、あなたっていけずな人ね。そうよ、私が本物のシンデレラよ」「よーし、よく言った。ごほうびあげよう」キミはシンデレラをあお向けに倒すと、ウムも言わさず挿入する。32へ。

第7チェックポイント

ウルフチーム

コンプのある市ヶ谷から１駅の近場にあるウルフチーム。まだ『ヤシャ』も出ていないのに外伝まで作っているというその開発室に乱入だ～!

『ヤシャ』が大幅に遅れたため会社に問い合わせのTELが殺到。中には「あの～動かなくてそちらに送ったんですけど、まだ戻ってこないんですが」なんていうのや「えっ出てるんでしょ。今、友人が目の前でやってますよ」なんていうよくわからないのまであったとか。

『ファイナルゾーン2』も始動中

しとしと雨が降る土曜日、もうとっぷりと日も暮れてあたりは真っ暗。なんとなく気分も沈みがちな取材班を、『ヤシャ』の追い込み中のウルフチームは明るいノリで迎えてくれた。

注目の『ヤシャ』からまず聞いてみた。「ええ、これはもう完成で11月末には」と言っていたから、本誌がでるころにはすでに発売になっているはずだ。みなさん店頭に並んでますか？　そしてうわさの『ヤシャ外伝』。説明だとこれは『ヤシャ』のヒント集的なものだそうで、プレイヤーのゲームの進行状態によって次にとるべき行動のヒントをくれたり、サブストーリーなんかが入っているそうだ。もちろんただ文章がでてくるのではなくて、すべて映画的なビジュアル構成でキャラクターの語りかけという感じで進んでいくとか。『ファイナルゾーン２』も現在進行中。

▼『ヤシャ』で大忙しの開発室へ突然乱入!

１の続編といっても、キャラやストーリーはグーンとパワーアップ。動きも全方向スクロールと、なかなかスゴイものになりそうだ。

▼必死の形相(!?)で『ヤシャ』に取り組むスタッフたち。今夜も泊りになるのかな。

▼頼みもしないのに勝手にポーズをとってしまう林さん

◀カッコよく撮ってくださいと副社長秋篠さん

ウルフチーム内㊙開発室の撮影に成功!

▶『アークス』チームのあぶないチームワーク!?

『アークス』チーム

▶大詰めで泊り込みが続いてもひょうきんなスタッフ6人

『ヤシャ＆外伝』チーム

17 どのくらい寝ていたのだろうか？　キミは下半身に生温かい感触を覚えて目をさました。すると、なんということか、いつの間にか白雪姫が入ってきて、キミのポコチンをくわえこんでいたのだ。キミはそのとき小人の言葉を思い出す。やめさせるのなら**74**へ。しばらくやらせておくなら**36**へ。

RPGの常識が通じない『アークス』

そのほかの新作というと、ドラマチックRPG『アークス』。ほかのRPGとはひと味違うシステムがいっぱい。たとえば経験点。このゲームでは怪物ごとに経験点(のようなもの)があり、1度戦ったモンスターには、その戦闘の経験のおかげで2度目以後は楽に戦えるようになる。逆に自分たちが強くなっていても、初めて戦うモンスターには苦戦するという。全体のレベルアップは、プレイヤーがある目標を達成するとなるようになっているそうだ。

登場するキャラクターも斬新だ。それぞれが性格づけされていて、強い個性やクセがプログラミングされている。主人公キャラには信頼度というパラメーターがあり、ばかな失敗ばかりやってパーティを危機にさらすとそれが下がって「オレはもうやだ！」とほかのキャラが離れていくこともあるという。

林さんによるとRPGのおかしいとこを直し、AVGの良いところを入れたこのゲーム、期待度◎といえるね。

▲ダンジョンで出会ったスケルトン3匹。戦闘も通常の移動時と同じ視点でリアル！

▲右が主人公キャラ、左が女戦士。こういうビジュアルシーンも各所にあり

▲頭のとってもいいゴールデンドラゴン。何かを指差しているが、どんな意味があるのかな

◀4人の精霊の1人炎の中に立つサラマンダー

▲画面の風景はすべて主人公の視点で描かれている。主人公が動けば階段や木々は画面の外に流れていくアニメになっている。ただし画面はすべて開発中のものです。

これが『ファイナルゾーン2』の設定だ

設定資料のほんの一部分。おなじみのキャラや新キャラのキャラ表、ビッシリ書きこまれたストーリー。これがどうなるか、楽しみ、楽しみ！

どっちもこれっきりの貴重品。発売版は新音源は使ってないし、壁新聞も手作りだからね。ムリヤリもらってきたぞ！

▲『ヤシャ』の88新音源対応店頭デモ3枚。もちろん非売品だぜ！

▶開発室の壁新聞。手づくりだから、これ1枚しかないよ！

バカッぱなし

お年玉にもらってきた新音源対応デモ。これを聞いてくださいよとラジカセにつなげてみたのはいいけど、入っているはずのドラム部分の音がでていない。大騒ぎになって何度もやり直してみても、やっぱり聞こえてこない。担当者はしゅんとなるし、周りはあ～あと、タメ息ばかり。でもこちらにとっては世に2枚とないディスケットがプレゼントできるとあってホクホク顔という、対照的な夜だった。

18 キミは小屋の中に、1個のりんごを見つける。そしてそれを取ると、白雪姫のま○こに強引に突っこもうとする。「あんっ、いやん、何するの……」「だいじょうぶ、だいじょうぶ。りんご1個ぐらい平気で入るって」りんごは3分の1ほど埋まったが、その後が進まない。「やっぱり無理よ」「う～ん……」考えこむキミ。あきらめるのなら96へ。あきらめないのなら98へ。

第8チェックポイント

ボーステック

続けざまに出るMSX2用のソフトに、シネマウェアの移植。パソコンゲームの老舗ボーステックが、今ひそかに何か企てているようだ。

バカッぱなし

そーいや、ボーステックは今年ファミコンソフトもどんどん出していくんだって。『めぞん一刻』でしょ、『大戦略』でしょ、『ファンタジー』でしょ。うーん、こりゃスゴイ。しかしファミコン版の『大戦略』って、どんなふうになるんだろ。ちょっとコワい気もするケド

出しますよ、今年はドーンと新作を！

▲遅れを取り戻そうと必死の開発室。マジだぜ！

最近ちょ～っと元気のなかったボーステックだが、この年末・年始にかけてイッキにドドドドドッと動きだしそうな気配！

「いやあ、開発が遅れちゃいまして」と、取材に応対してくれた徳川さんはバツが悪そうにこう話してくれた。「おかげで、春先ごろに全部まとめてドッと出そうなんですよ」

うーむ、どんなのが出てくるんですか？ 「まず最初に発売になるのが、ＭＳＸ2 用の『忍者』。12月下旬には発売ＯＫだと思います。同じくMSX2用の『ファンタジー』とＰＣ98・88・Ｘ68Ｋ用のアクションＲＰＧ『クレアスター』が追っかけですね。シネマウェアの『キング・オブ・シカゴ』の移植も順調にいっています」

ウヒャー、そりゃスゴイよーん！ 開発室をチラッとのぞかせてもらったところ、おおおっ、確かにどれも順調に進んでいる。88年、またボーステックの嵐が吹き荒れそうな予感がする。

▲『忍者』の画面。レトロなマップがステキ

▲『クレアスター』。ＳＦアクションＲＰＧよっ

◀『キング・オブ・シカゴ』開発画面より。すごいっ！

こりゃ貴重品、ボーステック開発部ハンドメイドの連射ユニットをもらっちゃったよ。ムキ出しの基盤がイイでしょ!?

▼ＭＳＸ用連射ユニットをボーステックの袋に入れて1名に

19 下のほうであわが立ち始めた。見ると、割れ目が薄く現れて、そこから空気がもれているのだった。「よしっ、あともうちょっとだ」キミは乳首をかんでひっぱり、そして離したりして刺激を送る。「あ～、いや～！ やめて～！」人魚姫が激しくもだえ始める。何ごとかと思ってみると、なんと、亀が自分の頭を人魚姫の割れ目に突っこんでいたのである。77へ。

第9チェックポイント

バショウ・ハウス

ヘイヘイヘイ！　ハロー、エブリボディ！　ブリバリのアクションゲーム『テスタメント』で赤丸急上昇中、バショウ・ハウスのお出ましだい！

いったいなんなの、この人たちは？

まったく、ここの人たちゃなんだかよくわかんないよ。プログラマーの池亀さんは、もともと某パソコン誌に某ソフトを投稿したのがきっかけでこの業界にはいり、その後は某ソフトハウスで某ゲームを作ったという、やたら「某」のつくアブナイ人。デザイナーの高橋さんは、『GET FRESH CLUE』というクラブで今も踊り続ける、現役のブレイクダンス・インストラクター。そして総帥というか黒幕というか、これまた謎の多いＪ．Ｄ．氏。この3人とユーザーサポートの山田さんが、バショウ・ハウスのメイン・スタッフだ。

みんな若いから、とってもエネルギッシュ！　話をしていても、「いいゲームを作りたいっ！」っていうパワーがビンビンに伝わってくる。「次は『エメラルド・ドラゴン』というアクションＲＰＧを企画してるんです。主人公がドラゴンなんですよ、変わってるでしょ？」とＪ．Ｄ．氏。「斜め上から見た感じのヤツで、当然、斜めにもスクロールします」と池亀さん。「音と動きで見せつけてやりたいですね」と高橋さんが続ける。ちょっと質問しただけで、このノリだ。

まっ、とにかく、このおかしな3人組が『テスタメント』の次に何を見せてくれるのか、楽しみに待とうじゃありませんか。

◀▲ブレイクダンスでキメる、高橋さんと池亀さん

◀謎のプロデューサー、Ｊ．Ｄ．氏。はっきりいって、ヘンな人だと思います

▲右がデザイナーの高橋さん。左がプログラマーの池亀さん

▶ユーザーサポートの山田明美さん。うふっ♡

愛をこめて バショウ・ハウスから お年玉

バショウ・ハウスからのお年玉は、『テスタメント』の別シナリオ。Ｂドライブにいれると、違う場面が楽しめちゃうというナミダ物だ。店頭デモディスクもあげちゃうぞ。

◀別シナリオを20名、デモディスクを10名

バカッぱなし

バショウハウスは、現在渋谷の某旅行代理店のオフィスに間借り中。スタッフの話によると「できるだけ会社の経費をおさえて、そのぶんゲームの低価格化と品質の向上に努めたい」ということ。コレ、とってもいい話だと思う。がんばってくださいね、バショウハウスの皆さん。あ、それからコンプティークでは近々『テスタメント』の徹底分析ページを予定中。発見したおもしろい機能も紹介するぞ。

20　少女は小さな口をいっぱいに開いて、キミのポコチンをほおばる。「う、うまいよ。お嬢ちゃん……」だが、突然こげくさいにおいがしてくる。見ると、少女がキミのちん毛に放火していたのだ。「あちいーっ!!」キミはちん毛をおさえて城へ逃げこむ。70へ。

第10チェックポイント

クロスメディアソフト

若者文化の発信地、原宿。クロスメディアソフトのニューオフィスは、とってもファッショナブルな街に位置していた。もちろんスタッフも？？？

クリエイティブなお仕事だからの原宿

クリエイティブなビジネスにオフィス環境は重要なポイント。原宿から徒歩7分、クロスメディアソフトは、あのメチャうっとおしい雑踏からは、しばし離れた静閑なオフィス街の一角に位置していた。常に流行に敏感な感性を磨かなければならないスタッフたちにとって、この街の刺激が重要なのだ。とはいっても彼らの外観がファッショナブルということは決してない。中味、中味がファッショナブルなんだ。(とコンプは信じているんだけど)

さて、ここで紹介するソフトは、この地の利を生かした〝ギョーカイもの〟。題して『ディレクター物語』だ。

▲にぎやかすぎる開発スタッフの人々

キミが新人アイドルを育てるデレクターとなって、テレビ局、広告代理店、レコード会社、興業権を握るヤッちゃん相手にさまざまな宣伝活動をする、ギョーカイRPG。

アイドルのパラメーターにはスキャンダル度というものもあってこれが高いと妊娠したりもするリアル(?) な設定がウリ。ギョーカイ用語もビシバシ楽しめる。来年3月予定です。その他掟破りの逆移植、ファミコンで人気の『アウトランダース』も1月末～2月発売をめざしただ今、開発順調。

ディレクター物語

▲芸能人水泳大会で、ムフフ

▲地方巡業もあります！

▲テレビ番組収録中

▲右側が主人公の女のコ

アウトランダーズ

▲ムムッ、いかしたヤツが……

▲メッセージをちゃんと聞こう

愛をこめて クロスメディアソフトから お年玉

さてさて、お年玉がまたまたシブイ。この何のヘンテツもないディスク・ケース。しかしそこには、さりげなくクロスメディアのロゴが刻まれているのだ。原宿育ちの今一番オシャレなディスクケースを、10名にプレゼントしてもらえる。こりゃ、ひょっとしてプレミアムものかも？

▲黒がとってもオシャレ♡

バカッぱなし
取材中に事件（?）が起こった。最初は何も知らずにいたカメラマンのS氏とクロスメディアのI氏。ところが、この2人は中学、高校の時の同級生だったのだ。ですます調の会話が、いきなり「よ～、元気かぁ？」となってしまったのだ。う～ん、世間は狭い……？

21 ふと気がつくと、地下の牢屋に裸で縛られていた。そばには革の衣装をつけた美女がいる。「あなたって、マゾだったのね」「なんだと？」「だって私のウンコを浴びて、うれしさのあまり失神したじゃないの」「いや、あれは……」「遠慮しなくていいのよ。あなたのマゾの血をこれからずっと調教してあげるから」「そんな……」キミはここで一生マゾ奴隷として暮らすのだ。END

第11チェックポイント

スキャップトラスト

原宿、表参道。昼間から若者が集まるにぎやかな街。その通りからちょっと奥に入った閑静な住宅地に、オシャレなスキャップトラストがあった。

'88年の新作展開作戦は期待モンの一言

▶『ガルフォース・虹の彼方に』のデモ画面

▲『セッション61』の面々。今年はどんな展開を見せてくれるか

ソフトハウス８社合同のプロジェクト『セッション61』がスタートしてから1年余。『ガルフォース・創世の序曲』を無事完成させ、当初の目標の1つはクリアした。で、その後の新作情報だが、12月23日に、ＭＳＸ$_2$用『ディープダンジョン』発売を皮切りに、88年１月には『創世の序曲』ＦＭ77版、３月には期待の『ガルフォース』第２弾『虹の彼方に』ＰＣ98版が続く予定だ。パソコンショップではデモ版が流されているからぜひ見てほしい。また５月下旬には、まったく新しいタイプのマルチプレーヤーＲＰＧ『ガルフォース・怒濤のカオス』も発売する。アニメ、小説の新作も登場するから、『ガルフォース』ファンにはこたえられない。

▲横スクロール型シューティングゲームだ

愛をこめて スキャップトラストから お年玉

ソフトハウス８社の遊撃部隊として、今後は単にゲームソフト開発、だけではなく、マルチメディアな展開も考えたい！　というスキャップトラスト。彼らからのお年玉は、豪華にキメてくれました。

▲『ガルフォース・創世の序曲』ＰＣ88・98版、Ｘ１版を各２本ずつ

◀『ガルフォース』のステッカー３枚セットにオリジナルポスターをつけて、ど～んと10名にプレゼントだ！

▲『ディープダンジョン』のロゴとイメージイラスト。期待のゲームである。

バカッぱなし

スキャップトラストの統括部長Ｓ氏は、写真・氏名非公開の謎のヒト。ウワサによれば、広告業界にいたとか、○―○○ッ○にいたとか言われているが、たしかな前歴は誰も知らない。しかし、それにしてもシャレ者のＳ氏である。ひょっとしたら原宿かいわいのアパレル業界プレス担当だったとしても不思議ではない。いったい彼は何者なのか？　彼の動きが気になる今日この頃のスキャップトラストなのだ。

22 キミはさっそく人魚姫に抱きつき、乳首を吸いあげる。「う～ん。海中ＳＥＸってのも悪くないな」人魚姫が目を覚ます。「あっ、あなたはいったい？」キミはひるまず乳首への愛撫を続ける。「痛っ、いや、かまないで」キミは大きくなった乳首を前歯ではさみ、舌先でツンツン刺激する。このまま乳首責めを続行するのなら19へ。違う責めに変えるのなら39へ。

第12チェックポイント

ブレイングレイ

おかあさん、また来てしまいました。心では行きたくないと思っているのに、足はなぜか向いてしまうのです。アァ、ここは青山ブレイングレイ！

ブレイングレイ
献立表
1.カラミティボーイ
2.抜忍伝説番外編
3.抜忍伝説II
早めにおめし上がり下さい。

バカっぱなし

マラソンには必ず来てください、プレゼント準備して待ってます、とマラソン開催決定前から言ってた飯島さん。プレゼントと写真でその入れこみ具合わかるでしょ？

日本一のお祭りソフトハウスだぁ〜!!

飯島さんの顔を見て、私は何かが足りないと思った。たしかに何かが無くなっている。う〜ん、何だろう…アッそうだアゴヒゲだ！　たしかにない、あの聖徳太子のようなアゴヒゲが。実は『抜忍伝説』が予定通り発売できそうなので、願をかけてのばしていたヒゲをアゴだけ剃ったそうだ。ロヒゲはヒットしたら剃るらしい、う〜んこれは楽しみだなァ。さて、抜伝の方が片づいたとなると、いよいよ『抜忍伝説2』とか『カラミティボーイ』の方に取りかかる…とみんなも思っただろうが、ホレ、そこは青山の抜忍たち、みんなが思うようなことなんてしません。なんと、このごにおよんで『抜忍伝説 番外編』なる物をつくっているのだ。実はこの外伝、『抜忍伝説』を買ってくれたユーザーのみに通信販売をするんだそうだ。ゲームスタイルは、抜伝なんだけどなんと主人公は、あの牛面などの敵キャラ達なんだ。たとえば、邪鬼丸たち3人に殺された牛面の子供が、父親の仇を取るために旅に出るといったシナリオになってしまうのだ。そう、なんと抜伝の主人公3人が、この外伝では敵となっているんだ。う〜ん奇抜やね！　つまりは、ウラから見た抜伝！　う〜む、これはいったいどんなものになるやら楽しみ。それをあくまでユーザーサポートとしてのみやるというブレ

わたしが飯島です。やれと言われりゃ何でもやりまっせ!!

◀コンプ初お目見え、企画の"花"恩田さん

▶抜伝をヨロシク、私は営業のやっちゃん！

▼すっかりじゅく睡してる佐藤さん

▲相変らずカワイイ武藤さん！

◀母性本能をくすぐる折原さん

▶ヌーと出たフィフティーズ武井さん！

23　「てめー、このアマー！　黙ってやらせろ！」キミは赤ずきんの衣服をむしりとる。「いや〜ん。助けて！　盗んだ物をあげるから！」赤ずきんは大きなふろしき包み差し出した。その盗品を受け取って、赤ずきんを逃がしてやるのなら99へ。盗品など目もくれず、赤ずきんを犯してしまうのなら49へ。

インはタダ者やないね。

こんなんしてて、『カラミティボーイ』や抜伝の2は大丈夫なの(そりゃ私も番外編が楽しみだけど)、と飯島さんに聞いたら不敵な笑みを浮かべ、『カラミティボーイ』のシナリオを見せてくれた。やったァ！　もちろん初期案だから、変わる可能性は大、というよりは絶対変わるだろうし、それにあのブレイングレイのことだから…。

あるところに、いじめられっ子の男の子がいて、その子がひょんなことから人形の世界へ行ってしまうんだ。しかしそこでは…と続くんだけど。はっきり言って、こいつはいけそうだゾ！

▲公門さん直筆のカラミティのキャラ達！

▲いつ行っても、ワキあいあいとしているんだ、これが！

自称25歳(ウッソでぇ〜い)の飯島さん率いるこの抜忍集団。今年も目が離せないぞ！

◀わざとらしさ見えみえの『抜伝2』㊙資料。見ちゃダメ！

ブレインの取材は楽しい。あれやって、これやってと言えば、その通りにホイホイとやってくれる。それも、こっちが言った以上にいいノリで。ソフトハウスによっては、すっかり恥かしがってしまい、ちゃんと正面をむいた顔を撮るだけでも一苦労というところもある。ここは手間がかからなくて楽だ、と同行のカメラマン氏、感激。その上に、女性スタッフ3人が3人ともタイプの違う美人ぞろいだし！(ヨイショッ!!)

◀今日だけは事務。美しい公門さん

▼ウォーリアー一健！

▼母性本能その2渡辺

◀ほとんどリクルートは須藤さん

◀音楽担当、フロに入らないユーレイ菊地！

◀笑いが今イチカタイ林さん

▼すっかり固くなる西塚さん

愛をこめて ブレイングレイから お年玉

新星ブレイングレイからは、グツグツハフハフやみナベプレゼントだ。健康のためガラニン酒がほしい、と思っても、武藤さんのプレゼントがほしい、と思っても、どれがあたるかは届いてからのお楽しみ。プレゼント提供者からの手紙つき。返事書くのが義務だぞ。

▲飯島さんからビリヤードセット

◀やっちゃんから幻のガラニン酒！

▼健ちゃんから非常食セット

▲恩田さんからムニュムニュ

◀武藤さん。音多放送受信機。高価だゾ

▲谷山浩子のCDは、渡辺さんから

▼ラーメンとサングラスは菊地さんから

▲西塚、武井、公門さんからは原画を

24　『だ、だめだ！』キミは思わずスペルマを発射する。突然のことに、白雪姫はくわえたまま目を白黒させる。しかし口から離そうとせず、そのままゴクリと飲んでしまった。そしてゆっくり口を離すと、唇の端から名残りの液をしたたり落とす。キミがゆっくり起きあがると、白雪姫はニッコリ微笑みかけた。69へ。

第13チェックポイント

工画堂スタジオ

工画堂スタジオの新作は、ファンタジーRPG。そのほかにもAVGやSLG、はてはネットを使ったSLGなど盛りだくさんで目を離せないゾ！

『翼龍の書』にはもれなく「アルギースの翼」が付いてくる!?

宇宙のかなた、第5銀河星団の星…。そこにはアルギース王国と呼ばれる平和な国が栄えていた。しかし紀元578年、アルギース王家第23代国王が統治していた時代に異変は起きた。はるか昔に山間僻地(へきち)へと追いやられていた妖獣が、高い知能をそなえて、村や町に姿を現わすようになったのだ。高い知能——それはすなわち、妖獣に指導者たる者が現われたことを意味する。妖獣はたちまちのうちにアルギース城へとせまり、ある日の総攻撃で、ついに城は廃墟と化してしまった。王である父と后(きさき)である母とを殺されてしまった王子は、妖獣を退治してアルギースに平和を取りもどすべく、ある町で旅立ちの準備をすすめていた——。

『覇邪の封印』、『サイキックウォー』に続く工画堂スタジオの新作は、このファンタジーRPG、『アルギースの翼』だ。舞台となるのは剣と魔法の世界。そう、『覇邪の封印』風の世界なんだ。プレイヤーは王子となって、アルギースの平和のために闘うワケだけど、ゲーム開始時は1人っきり。だから、妖獣と闘いながら、仲間も見つけなくちゃいけないのだ。妖獣との戦闘シーンはアニメーションするということで（取材した時はまだその部分が完成していなかったので、残念ながら見ることはできなかったのだ）楽しみ。なんでも、魔法を使える仲間をパーティに入れると、主人公が敵と剣で闘っている時に後方から魔法で支援することもできるとのこと。早く見てみたいな～っ。

▲工画堂スタジオの面々。右後方には天皇陛下の御著書も……

さて、このゲームには『翼龍(よくりゅう)の書』というB7サイズの小冊子が付いてくる。これは王の家系に代々伝わるもので、地図や伝説などいろいろなことが記されていて、そしてまた、ゲーム中に出てくる壁画の古代文字を解読するのに必要不可欠なものであるんだ。つまり、『翼龍の書』を見ずにゲームを終わらそうと思ってもできないってコト。『覇邪～』のマップ＆フィギュアといい、この『翼龍の書』といい、言葉は悪いけれどおまけがとってもいい味を出してるんだよな―。気になる発売日の方は、「1月末か2月の頭になりそ

開発中の画面写真を

▲これがタイトル画面。どんな冒険が待ち受けているのか、楽しみだね。

▲キレイなデモ画面。下の方の人影（?）は主人公かな？

▲ゲーム画面はこんなふう。右上にマップが、その下にキャラが表示されてます

バカッぱなし
写真を撮ろうとしたら「ちょっと待ってくださいね」のひと言。「ん、何をしているのかな?」と思っていたら、バルキリーのおもちゃやら、マイケル(猫の方ね)のウチワやら、ぬいぐるみやらが出てきたのだ。それを机やモニターの上に並べて撮ったのが右ページの写真です。

25 キミは小屋のすぐ近くに立っている大木に、スルスルっと登っていく。しばらくすると、6人の小人が悲鳴をあげながら逃げてきた。彼らはチェーンソーを振りまわす白雪姫に追われてきたのだ。「ギャー!!」まず1人の小人が殺された。そして2人、3人と……。白雪姫は平然と小人たちを切り刻んでいく。あまりの残虐に、キミはただ黙って見ているだけであった。45へ。

▲『アルギースの翼』に出てくる敵キャラ（妖獣）たち。強そうでしょ？

う」とのことだった。（88・V２モード専用です）みんな、もうちょっとのしんぼうだからね！

続いて紹介するのは工画堂スタジオ初のＡＶＧ。タイトルはまだ未定だけど、サブタイトルは「原宿殺人事件」。そう、現代の原宿を舞台にした刑事モノＡＶＧなのだ。主人公は渋谷署のヒラ刑事。ゲームはコマンド選択方式で進められていくんだけど、その中には課長を通じ、仲間の刑事に聞きこみを手伝ってもらうコマンドもあるとのこと。なんせこのゲーム、原宿という町を丸ごとパソコンの中に再現するそうだから、１人じゃたいへんなのだ。発売は今年の春ごろの予定。

そしてもう１つ、工画堂スタジオはＳＬＧまでも作っていたのだ。７月発売予定のこのゲーム、内容を簡単に言うと宇宙版の陣取りゲーム。パソコンの中に作り上げられた何人もの人格それぞれと駆け引きをして、自分の領地を増やしていく、というもの。

今のはパソコンソフトの話だけど、パソコン通信を使いこのゲームをやろうという計画も進んでいるんだ。参加人数は100人くらい。これだけ集まると、個性のぶつかり合いがとてもおもしろそうだな。このゲーム、アクセスしている間以外にも、たまっている情報の整理などやることは多いらしい。つまり、「少ないアクセス時間で、より多くの楽しみを！」っていう欲ばりなゲームなんだ。しかも、無料でできるっていうんだからすごいよね。早くやってみたいなぁ。う〜ん、夏が待ち遠しいぜっ！

今回お話をうかがった皆さん

▲阿賀さん。ヒョーキンなところも見せてくれた

▲鬼羅さん。工画堂スタジオの大黒柱です

▲「サイキック」でもお世話になった立岡さん

▲ユーザーサポートでおなじみ、あさこちゃん♡

▲熱っぽくお話をしてくれた、谷さん

▲机の上にいるのはいったい何？

愛をこめて 工画堂スタジオから お年玉

工画堂スタジオからのお年玉は、下のディスクケース（10名）とストップウォッチ（１名）だ。ストップウォッチはアニメーションシーンでタイミングを計るのに使われた物で、『サイキックウォー』を作る時にも使われたんだぜっ！　手に入れて何に使うのかはキミの自由。早押し記録に挑むもよし、何分息を止められるかを計るのもよし、ピットでラップタイムを計るのもよし、首からぶらさげて１人で100m走を計るのもよし…（そんなヤツはいないか？）。みんなバシバシ応募してネ！

バカッぱなし

工画堂スタジオは「買った人はその日から楽しめ、誰もが出したお金（ソフトの代金）分楽しめ、シナリオは理不尽なところがなく、解き終えた後、誰もが満足できる……」ということを常に念頭において、ソフトを作っているのだ。「今までに出たソフトはもちろん、これから出るソフトもこれらのことを徹底する」という鬼羅さんの言葉は、大枚はたいてソフトを買うぼくらにとって最高のお年玉じゃないかな？

26 キミは無事使命を果たした安堵感でいっぱいだった。「これで酒池肉林が楽しめる。デヘデヘ……」だがそこへ、おとぎの国の警備隊がなだれこんできた。「いったい何ごとだ？」「キミはマッチ売りの少女を犯したね。淫行で逮捕する！」「そ、そんな……」残念！　酒池肉林を目前にリタイヤだ。あともう少しだったのにおし〜な〜。END

第14チェックポイント

日本コンピュータシステム

N・C・S

土曜日の午後、小雨降る西麻布、近代的なビルの一室…。しかし、そこにはごく普通の開発室があるだけだった。不思議という言葉が似あっていた。

日本コンピュータシステム、「ガイフレーム」これが世に出しNCSが一段と飛躍できますように
10万本売れてくれ——!!
人並みな生活がしたい

お笑い事務所と思いきや、そこはソフトハウスだった！

土曜日、そして、大阪ではＮＥＣのフェアの真っ最中ということもあって、この時間どこのソフトハウスへ行っても人影はまばら（もちろんコンプティークの編集部も取材に出かけていて人影がまばらだった）。でも、コンプティークの取材のために（それだけではないと思うけど）ＮＣＳのスタッフは、しっかりと我々を待ち受けていたのだった。

さて、雨の西麻布の近代的なビルがオフィスだけあって、受付からしてすごい。なんと、社内にＣＤ（いわゆるキャッシュカードのあれですよ）があったり、マドンナのビデオクリップが大音量でギンギンに流れていたりと、はたしてここはソフトハウスなのだろうか、と一瞬周囲を改めて見回したりしてしまったのだ。

でも、そこは９階。で、開発室のあるのが10階。たった１階違うだけで、階段をちょっとのぼっただけで、ごく普通の開発室が出現してしまうが、なんといってもこの世の不思議。

ＮＣＳの開発スタッフは全部で11人。ＮＥＣのフェアに行かなかった（行けなかった？）居残り組は６人。うち１人は徹夜続きでダウン。で、右ページで登場願ったのが、居残り５人組なのだ。鈴木さんが３人もいたりしてしっかり混乱してしまったけど、うっかりしているとお笑い事務所かと思ってしまうほど、みんなそれなりの芸を披露してくれたのだ。

▲ロボットがとにかくかっこいいのだ

▲これが動くなんて、ズッキン！

▶ゲーム画面。右にいろいろなメッセージが表示される

バカッぱなし

スタッフの机の上にころがっていたぬいぐるみの数々。なかなかカワイイ趣味をしているんだな、と最初は思った……。でも、やっぱり不気味なので、こっそり聞いてみると、「あっ、それは売りこみ品なんですよ」とあっさりした答え。そうだと思った！　もっと買ってくれる可能性の高いところに売りこめばいいのに……。

27 「うっ！　い、いくっ！」キミはスペルマを人魚姫の顔めがけて発射する。しかし、ここは海中だった。スペルマは顔面に届く前に拡散してしまった。そしてその一部が、キミの口の中に入ってしまう。「ペッ！　汚ねえ!!」「ハハハ！　バカな男！」人魚姫はキミをすり抜けて逃げて行く。65へ。

今回のソフトハウスマラソンで北から南まで7社の撮影を担当したカメラマンの倉部さん。身長181cm、体重70kgの肉体を武器に、彼は常に芸を強要する。みんながノッてくれると、帰り際、「今日はいい写真が撮れた」と満足気につぶやく。NCSのみなさんも、もちろん犠牲になった。

▲通称“おじゃき”の尾崎さん。これがいつものスタイルです!?

▲開発室の居残り5人組。パワーのかたまりだぜ！

◀三脚で遊んでくれた鈴木政幸さん

◀うなっていたのは山本さん。背広を着たプログラマー！

▶9階にて記念撮影。紅一点は、アレッ、名前を聞いてなかった

▶企画の中心はこの人、鈴木力さん

▲プチプチするのが好きな鈴木英夫さん。自閉症ではないッ！

会社の雰囲気紹介はこのくらいにして、NCSの新作を紹介しよう。

先月号で紹介した『ガイフレーム』は順調に制作進行中。12月の末には予定通り発売になるとのこと。もう少しのしんぼうだね。

この『ガイフレーム』は、NCSが『エルスリード』『ガイアの紋章』に続いて発売するガイア大陸の完結編。RPG的な要素を随所に加え、ただコマを進めて戦闘するだけのSLGとは違い、人に会って情報を集めたり、時には戦闘の指揮をとったり、とかなり奥の深いものになっている。3m×3mの巨大なマップが売りものの超期待作品と言ってよさそうだ。

『ガイフレーム』以降の新作についてもちょっとふれておこう。発売は3月ごろの予定で、またもや強力なSLGを予定しているのだ。『ガイフレーム』ももちろん楽しみだけど、こっちの新作の方も、かなり期待してよさそうだね。

愛をこめて NCSから お年玉

NCSからいただいてきたのは『ガイフレーム』関係のグッズ数点。ボツになったり、オリジナルだったりで、貴重＆希少なものばかり。ネライだぜ。

▼これはロボットキラリクターの原画なのです。

▼ボツになったタイトル画面の写真

◀意味不明（？）のボツ画面のカラーポジ

◀キャラクターの写真限定2枚だよん！

28 「好きな体位は？　まずA子から答えて！」「騎乗位と正常位が好きよ。あとは松葉くずしなんかもいいわね。フェラチオはディープスロートができるわよ」「次、B子答えて！」「私はバックと騎乗位ね。フェラチオも大好きで口内発射OKよ。あっ、そうそう。うしろの穴も使えるわ」さて、どっちが好き者か？　A子だと思うのなら48へ。B子だと思うのなら15へ。

第15チェックポイント

エニックス

エニックスといえばファミコン版『ドラゴンクエスト』であまりにも有名。100人近い外部スタッフに支えられて、またまた新作の登場だあ！

エニックスの超目玉は1月発売予定の『プラジェータ』だ！

『ドラゴンクエスト』のあれだけの成功に脇目もふらず、「ウチはパソコンソフトメーカーです」と言い切ってしまうエニックス。これからも期待大だぜえ！　そんなエニックスの超新作、大目玉が『プラジェータ』だ。コイツのとっておきの情報を明かしちゃおう。

発売予定は1月下旬。内容は何でもロボット同士のリアルタイムバトルとのこと。ビッグなキャラが画面狭しと動くのが特徴で、いろいろランクがあり、RPG風にだんだん戦う相手がレベルアップしていくらしい。おまけにストーリーがあって、謎まで隠されているというんだから、いたれりつくせり。とにかくお年玉、とっておけよ！

▶『プラジェータ』のグランドチャンピオン〝マルス〟こいつと戦うことができるか!?
▲『プラジェータ』の戦闘シーン。右がマイキャラだ。戦いの旅は、はてしなく続くのである!!
▼『ウイングマン・スペシャル』。グラフィックは特別保証つき!!

愛をこめてエニックスからお年玉

もう少し取材の時期が遅かったら、プレゼントあるのになあ、と残念がったエニックスさんでありました!!

▲『ガンダーラ』と『ジーザス』のオリジナルポスターを各10名ずつ、計20名に

◀開発部企画課の曽根サン。いつもお世話になってますです

入社してまだ10日という新人プロデューサー高橋さん。ソフト作りに意欲満々だ！

バカッぱなし

新人プロデューサー高橋宏之サンは11月5日現在、入社10日目。〝新入社員〟と聞いてどんなヒトが現われるかと思いきや、登場したのは、トウの立った昔の少年。なんと面接の日に社長と飲みに行っちまった…というスゴイ人。今は先パイの曽根さんにかわいがられ、エニックスのアイドルなのだ。

亀は2人の体を安定させるために、腹ばいになってベッド代わりをした。おかげでキミはスムーズに出し入れができるようになった。しかし人魚姫は、亀の頭をさすりながら「あ〜、でっかいチンポ。早くこれを入れて。今入ってるのはなんなの〜」と叫ぶ。ショックを受けたキミのポコチンは、人魚姫の中でみるみる小さくなっていく。そしてポロッと抜けてインポになった。END

第16チェックポイント

光栄

取材したソフトハウスの中でも一番“会社”していたのがココ。年末になってやっと新作がでたけど87年はいまいち元気がなかった。さて88年は

バカっぱなし

87年、光栄には新卒の社員が25人もはいったそうで、一挙に大所帯になったみたい。しかも、「新入社員研修用」のビジネスソフトを出しているだけあって、受付嬢も礼儀正しい。編集のN濱J子にもそのビデオを見せてあげたい。

これからは新作をどんどん出しますと言ってたその内容を教えちゃおう

光栄の精神
創造と貢献
経営基本方針
一 社会に役立つ商品を創る
一 新分野へ挑戦する
一 共存共栄に徹する
一 福祉の向上を図る

▲これがデザインの基本方針、というのはうそ

やっとでたって感じのホカホカの新『蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン』。98版ももうそろそろで、夏までには全機種に移植されるとか。歌の入った音楽テープ付きとなしの2種類があるから買うときには注意しよう。

3回年末を迎えたお待たせの『麻雀大会』が次の新作で、12月中旬に発売予定。キャラクターもタモリなどのスターから歴史上の人物へと変更されたそうだ。解説書30ページと厚いものが

▲画面も『三国志』並みにバージョンアップした

入っているし、一発、ドボン、ウマなど20あまりの地域ルールも選択できるから、いろんな麻雀の打ち方を覚えるという意味では実践的だ。

▲美人受付嬢の中村さん。でも結婚間近！

▲光栄の社内旅行は日光でした。ちなみにコンプは箱根だそうです

'88年の新作としては2月に予定されているのが『維新の嵐』。今までとぜんぜん違ったシステムを開発中とかで、ただ今㊙進行中。プレイヤーが坂本龍馬をやるとしか教えてくれなかった。次の『連合艦隊』は1年先ですって。

▲説明してくれた営業部長のダンディ堀口さん

愛をこめて光栄から お年玉

さて、光栄からのお年玉は、歴史三部作『三国志』『信長の野望』『蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン』のパッケージイラストを盛りこんだポスターだ。

サイズも大型、光栄の役員室のような格調高い部屋にこそふさわしい。しかし、四畳半居住のキミに当たってしまったとしても光栄さんは怒りはしないだろう。私情をはさむならば、このポスターはただ、中村さんの席の後ろに貼ってあったものだからこそ価値が高いのだ。

ほんとだよ。

▶信長からジンギスカンまで総出演の光栄歴史3部作ポスター

30 ベッドの上で、キミと白雪姫の寝ワザの攻防戦が始まった。キミはとろけるような指の責めで白雪姫をビショビショに濡らす。「ああ、なんてうまいテクなの」白雪姫は乱れきっていた。キミはゆっくりとドレスを脱がしにかかる。後がつかえているので、さっさと入れてさっさと出してしまうのなら96へ。もう少し前戯を楽しむのなら18へ。

第17チェックポイント

BPS

取材のちょっと前に引っ越して鴨居なんて遠いところに行ってしまったBPS。笑顔のむこうに隠された超新作を聞き出すことに成功したぞ。

バカッぱなし

写真を見るとそんな感じはしないけど、スタッフのみんなは顔をのせられるのをとっても嫌がっていたんだ。それはなぜか？ 実は道を歩いていたスタッフの一人が、ある日突然見知らぬ子供から「ねえ『ムーンストーン』はまだなの」っと追いかけられたからだって。

利口な商人になりなさいと、『MULE』は僕にやさしく教えてくれたんだ

▲いらっしゃ〜いと出迎る笑顔の吉田さん

ちわ〜とお邪魔するとさっそく営業の吉田さんがお出迎え。それじゃあと見せてくれた最初のソフトが、発売されたばかりの『MULE』だった。

もうすでにやった人もいるだろうけど、一応どんなゲームか説明しておこう。これは一口で言っちゃうと植民地開拓ゲームなのだ。ある星に降りたった4人のプレイヤーは、まず自分の土地を買う。次に町でミュールという開拓専用ロボットを求め、食料生産用、エネルギー生産用、鉄鉱石生産用、宝石探索用のどれかを選んで、加工してもらい、その土地に設置する。あとはかってにミュールが生産してくれるからそれを待つだけ。もちろんいつもうまくいくわけではないし宝石は見つかるかどうかわからない。そして生産品ができたらこんどは競売だ。なんといってもここがゲームで一番盛り上がるところ。自分の生産品をいくらで売るかはプレイヤーの自由だけど、他のプレイヤーや店が買ってくれなきゃ宝の持ちぐされ。そこんとこの呼吸ってものが、商売には必要ってわけ。こうして一定の期間に、生産→販売を繰り返して、お金持ちになった人が勝ちというマルチプレイゲームなのだ。

▲レベルはビギナーから3段階に分かれてる

▲ミュールを連れ歩いているのが自分のキャラ

▲全体マップ。町を中心にして各自の土地が

▲タイトル画面はアニメになっていて動くんだ

▲ゲーム中のところ。上のバーが勢力を表す

▲パズル面は途中からゲームをすることが可能

◀雲に囲まれて沈下する火山群。このままだと消えちゃう

▶こうして孤立させれば、コマの影響力は低下してしまう

31 毎夜、舞踏会が行なわれている城に、キミはやってきた。ふと気がつくと、1人の少女がマッチを売っていた。「おやっ？ あれはマッチ売りの放火魔じゃないか……」彼女を更生させるのなら**12**へ。無視して城の中へ入って行くのなら**70**へ。

新作を教えてくれるまで帰らないぞと言ったら、『アトラス』がそして…

さて「う〜ん、でもこれって本誌が出るころにはもう発売されてるんでしょ。なんか年末年始にかけての新作はないんですか？」と吉田さんに懸命にくいさがるひろコ女史。そしたらしぶしぶでてきたのが『アトラス』だ。これってずいぶん前にコンプでも紹介したけど、白と黒の石のかわりに火山と雲を使った囲碁に似たゲームなのだ。もちろん囲碁の知識がない人でも、ルールも簡単で盤も小さいからすぐに楽しめるようになるだろう。とにかく軽い感じですね。ずいぶん待たせられたけどパズル面といってある程度局面が進んだやつもいくつか入っているそうで、「12月中にはなんとかしたいなあ」と営業の南都さんはつぶやいていた。

さらにひろコ女史は「これってもう各誌の広告に出てますよね。なんか'88年の超新作があるんじゃないですか？教えてくれないと帰れな〜い」と粘り腰をみせる。さすがの横綱BPSもたまらず土俵を割ったのだろう、とうとう「まだ見せたくはなかったんだけどなあ」と前置きしてロッカーからだしてきたのは、おどろき！　南蛮渡来の『ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン』だ！　イギリス、アメリカでヒットしアミガ版がつとに有名なシネマウェアシリーズ第1作、中世イギリスを舞台にしたSLGとAVGを足して2で割ったようなゲーム。まだ日本版の契約をしただけで画面とか発売時期とかデーターはなにもなかったが、「できたらすぐに来ますね」とクギを刺して帰途についた取材班だった。

この日の取材の主役はもちろん編集のひろコ女史。家から近いという油断からか、当日は絵馬を忘れて編集部に寄ってから待ち合わせ場所の鴨居駅前へ遅れて到着。BPSに行っても「押す」と記してあるドアを引いては「開かないよ〜」。取材中はその厳しいつっ込みで吉田さんをたじたじにするかと思えば返す刀でプレゼントを要求。最後には取材ノートを忘れるというオチまでつけてくれました。

▶ラケットボールにサバイバルゲーム、そしてボードゲームも大好きねと多彩なホビー歴を誇る社長。日本女性がとっても好きとか

個性あふれるスタッフ

▲ほら、熱心な営業活動でくつ下にも穴がとアピールする温和な吉田さん。結婚1年半のしあわせ者

◀のせたカメラマンが悪いのか、のったあなたが悪いのか、BPS囲碁道場の図

▶『ムーンストーン』事件以来、もう写真がのるのはこりごりという山梨県育ちのエディ。手に持っているゲームは大丈夫？

▶運の悪いところに現れた『ムーンストーン』担当の谷さん。ちゃんと作ってますよ〜といいながらも逃げ腰

◀やだやだといいながらもカメラを向けるとほらこの通り。ひょうきんな本性をクールさで包んだ営業マン南都氏

▶カリーナに弁当を積んで出勤してくる『MULE』開発の名越さん。車が好きでただいま恋人募集中だって

愛をこめてBPSからお年玉

お年玉をどっさりもらってきましたよ〜んってわけで、まずはだれが欲しがるのかようわからん色校紙1枚。次はこれはだれでも欲しがるブラックオニキスファイル10枚。さらにこれもあげちゃう生ディスケットだい。黄色タイプを10枚とモノトーンタイプもあげちゃう太っ腹のBPS。これに免じて『ムーンストーン』の遅れを許してあげて。

◀『ブラックオニキス』ファイル

◀色つき生ディスケット。2Dです

▲『MULE』のパッケージの色校

◀ブラックオニキス2D生ディスケット

32　そして、シンデレラの片足を自分の肩にかつぎ、互いの体を左右に揺さぶる。男根とひだがこすり合わされ大きな快感を呼びおこす。「おおお……。すごい、もうだめ！」キミはシンデレラの両足首をつかんで左右に開き、激しく突きまくる。あまりのすごさに、シンデレラのま○こに愛液のしぶきが立ち上がった。「あ〜！　いく〜！」キミもシンデレラの子宮に精液を放った。73へ。

第18チェックポイント

ハートソフト

技術一本やり。ヨコハマの片隅で静かにゲームを作り続けるハートソフトは、おちゃらけた俗世間とは無縁の、ストイックなエンジニア集団だった。

『Hibernia』(ハートソフト)
斉藤由貴と
デートしたい
したい
したい♡

『ハイバーニア』と『クレイズ』は、すでに完成目前。さすが手堅い開発力!

ハートソフトは、去年1本目のゲーム『ヴァクソル』を出したばかりの新進気鋭のソフトハウス……だぁと思っていたのに、取材に行ってみてびっくり! コンピュータ業界ではかれこれ7年の歴史を持つ、大御所だったんですね。社長の高瀬さんにインタビューしたところ(写真には登場してないため、解説するが、物静かな人である)、「ウチはもともとハードウェア開発や開発ツールがメインの会社だったんですが、自分たちでゲームも作りたくなっちゃいましてね。それで去年から始めたんですよ」
というお答え。なーる、それでいきなりあんなゲーム作れちゃうほどの開発力があったってワケか。いや、ブリブリに3D処理したすごいゲームだったから、こりゃナニかあるなとは思ってたんですけどね(弁解するヤツ)。

で、1本目の『ヴァクソル』はかなりの人気を獲得。今年からはゲームの開発にも本格的に力を入れていく予定なんだそうな。いいソフトハウスが増えるのは、ユーザーにとって嬉しい限り。ぜひ、がんばってもらいたいです。

▲水に落ちると、こう

本格的にパソコンゲーム業界に乗り出すことになったハートソフトがいま全力をあげて開発しているソフトっていうのが、シミュレーションRPG『ハイバーニア』とシューティングゲーム『クレイズ』の2本だ。え、そんな名前は初めて聞いたって? うむ、まったくもって申し訳ない。実は新作情報にはハナのきくコンプティーク特捜班も、うかつなことにこの2本にはノーマークだったのだ。取材に行ったとき見せてもらって、思わずパニック! ちょっとしたどころか、かなりのデキなんだな、コレが。しかも、『ハイバーニア』のほうはすでに完成真近。現在最終的なパラメータ・チェックの段階に入っており、12月中には発売になるんだって。いや〜、まいったまいった。

それじゃあ、だいぶ遅れちゃった

▲魔法で魚にされた

▲戦士。充分ハンサム

▲吟遊詩人。男です

▲説教師。うむシブい

▲なんと、オタッキーな美少女が。ラッキー!

▲季節を表す画面ってコトなんですが、さて?

▲たぶん、魔術師が何かの薬を作ってるところ

バカッぱなし

我々スタッフ3人は、「東神奈川駅」に生まれてはじめて降り立った。とはいえ、編集のNは、この沿線上に在住しているのであるが、横浜から先へは行ったことがないと言い張っていた。ともあれ、ハートソフトのソフトが発売されれば、往復電車賃1200円強など惜しくない。

33 人魚姫は海水につかったとたん元気になり、縄を切って逃亡した。「しまった!!」キミはじだんだ踏んで悔しがる。さてここで、キミが以前に赤ずきんから亀をもらっていたのなら65へ。赤ずきんを無視していたのなら14へ。

▼音楽担当、安田久美さん。富田靖子に似てると思います。

▲開発に疲れて半死半生のスタッフ。がんばれ、負けちゃイカン！

けど、紹介するとしますか。

まず、登場人物は4人だ。リュート片手に放浪する、吟遊詩人。いいねぇ、ケルトしてるねぇ。腕力で勝負の、戦士。うんうん、そりゃ戦士ってのは必要だわな。で、諸国流浪の説教師。哲学を語り倫理を解く、崇高な職業だ。そして、魔術師。そんじょそこらの魔法使いとは格が違うぞ。ケルト族のドルイド僧だ。これらのキャラクターから好きなのを一人選んで、冒険に旅立つ。そーねぇ、4人でパーティーを組むマルチ・キャラクターじゃないんだけど、プレイヤーはゲーム終了までにこれら4種のキャラクター全部で冒険をしなきゃならない。始めは詩人でさすらい、次に戦士で冒険し、説教師で流浪した後に魔術師で旅を締めくくるというワケだ。全部の旅が終わると、大団円が見れるらしい。1本で4度おいしいなんて、うれしいじゃないか。

そして、RPGってよりはシミュレーション・ゲームに近いというイベント処理。開発者の三枝さんの話によれば、

「イベントやモンスターとの遭遇・戦闘は、すべて綿密なパラメータと確率によって操作されています。したがって理不尽な展開はありませんし、突発性・意外性というおもしろさの添加にも成功しました」

とのこと。つまり、詩人には詩人のパラメータ、土地には土地のパラメータ、季節には季節のパラメータが用意されており、それらが相互に影響しあいながら物語が展開するってことなんだ。たとえば、春先に山の近くを歩いていれば当然雪崩(なだれ)にあうだろうし、いつまでもトンネルの中でうろうろしてれば落盤事故にあいやすくなる。しかし、そこは確率。運が異常によければ、起こらない可能性だってあるんだな。うむうむ、難しい。

ホントはもっともっと詳しくこのゲームを紹介したいんだけど、今回はスペースの都合もあって、コレまで。近いうちに『クレイズ』と合わせ技で、もう一回ハートソフトさんに取材に行こうと思ってるから、ぜひ期待していてほしい。なんてったって、すごく奥が深そうなゲームだもんねっ！

▲出前のメニューを手にもの思いにふける、デザイン担当田中氏

▲開発スタッフのリーダー、三枝旬さん。猫ニャン棒の使い手だ！

愛をこめて ハートソフトから お年玉

さてさて、ハートソフトからのお年玉は、『ハイバーニア』の開発ですっかり頭がウニっている三枝さんからドサクサにまぎれて奪い取ったコーヒーカップだ。しかも、なんと本人の直筆サイン入り。こいつはめったにない逸品だぞ。

当然限定1個の品だから、たった一人にしかあげないもんね。万一キミが当選したら、めいっぱい友達に自慢するように。なお、念のため付け加えておくと、まだ未使用のカップだからピッカンピカにキレイよん。なに、使用した後のヤツのがよかったぁ？　オイオイ、そりゃただのヘンタイだって。どうしてもというなら、よろしい、来年はぜひ交渉してみようじゃないか。

▲三枝さんのサイン入りコーヒーカップ

▲病院。ちなみに、右下はアイテムのウィンドウ

▲鍛冶屋さん。いい武器は貴重品ですもん

▲占い師。いいことばっかり教えてはくれない

ハートソフトのみなさんへのお詫びです。誌面が埋まらないからと言って、ムリヤリ、パフォーマンスをやらせちゃってごめんなさい。時間帯のせいか人口密度が低かったという難点があったにせよ、三枝旬さん、田中さん、安田久美ちゃん、あなたたちは、なかなかの役者でしたよ！

34　キミはズブリと指を入れる。指の先には固型物の感触が……。「あ〜、この刺激がたまらないわ！」美女はお尻をモゾモゾさせる。キミは彼女のお尻にセンをしたままバスルームへ連れていく。彼女はそこで、思いっきり大量のウンコを排せつする。バスルームに異臭がたちこめる。「やっぱ美女でも、くさいもんはくさいな〜……」キミはあきれ顔で彼女を見た。78へ。

第19 チェックポイント

日本ファルコム

お・ま・た・せーっ♡　『ソーサリアン』発売直前、エネルギー充填123%の日本ファルコムだいっ！　寄るな触るな、バクハツするぞっ!!

バカッぱなし

ファルコムのオフィスには、なんとコーラの自動販売機がある。「ムフフ、すごいでしょ」とエバル井上部長に、タバコの販売機はないかと問うと、机の中から買いおきのタバコを取りだし「すごいでしょ」とエバッた。何がすごいのかはわからぬが、井上さんはイイ人である。

草深き立川の里で取材班が見たモノは修羅場であった！

東京の都心からＪＲ中央線で西に揺られること１時間（遠いよ～！）、そこが武蔵野のおもかげ残る立川の里である。林立するビルの横、にぎわう駅前商店街を３分ほど歩いたところに、日本ファルコムのピッカピカ新オフィスがあった。

取材班が、「どおも～！」と脳天気にアイサツをして入っていくと……、ゲゲッ、なんだこの殺気だった雰囲気は。どぅぇええい、このタコッ！　とマシンをどなりながらデバックする人。メモをとりながら、モクモクとテストプレイする人。鳴りつづける電話と、ゲームのＢＧＭが、あたりをスクランブルする。そう、『ソーサリアン』発売を目前にひかえ、ファルコム内はズブズブの修羅場にあったのである。「いま大づめの段階で、みんなウアアアア……なんです」と、ボソリとつぶやく井上部長の目も、心なしかウツロである。

立川駅
TACHIKAWA STATION

▲タチカワ～、タチカワ～

やなときに来ちゃったなあ、ヘタなこと聞くと首しめられちゃうかもなあ、とひるみつつも、年に一度のソフトハウス・マラソンだ、超新作情報を聞きださねば生きて市ヶ谷の編集部にもどれませんぞ――と、井上部長をキッとにらむ……、ウッ、目がウツロだ、ヤダなあ……。

「えっと、『イースII』が出るとか」「フッ、たぶん聞かれると思ってましたよ。が、いまの段階ではノーコメントです、フッフッフッ」

と、そこに通りかかったのが加藤社長。「うっす、春ごろに『イースII』出すからさ、よろしくね♡」と軽くいわれてしまった。ええい、またよけいなことを――と、ジト目でにらむ井上部長。ワシがつくるんじゃないもんね、とあくまで気楽な社長が続ける。

「続編を望むファンが多いしさ。『ザナドゥ』以来のマニア向け本格派『ソー

開発スタッフはかく語り…

開発スタッフのリーダー、ご存知木屋さん。
「コイツ（『ソーサリアン』の画面を指さして）がなかなかいうこと聞いてくれなくってネェ……」

キャラクターデザインと背景画面担当の都築さん
「え、何かひと言？　ハァ、ま一大変です。いっぱいキャラクターつくったんですよ」

テストプレイ担当、根性のゲーマー立川君
「毎日8時間以上、『ソーサリアン』のテストプレイやってるんです。まかしてください！」

35　「ねェ～、後ろの穴に入れてもいいのよ」Ｂ子は色っぽい声で誘う。ここまでくると、好き者というより単なるイロキチに思えてくる。Ａ子をシンデレラと決めつけるのなら38へ。物は試しとばかりにＢ子とアナルＳＥＸを体験してるのなら44へ。

日本ファルコムの加藤社長と、コンプティークの吉田副編と、今回ファルコムの取材後編集部に電話の一本も入れずに国立市の知人と飲みにいき翌日二日酔いになったあげく飲み屋にカバンを忘れたことに気づき青くなったアイアン・ストマック田中の3人は、ハワイのワイキキ海岸でガールハントをした仲である。しかしその成果については、3人とも口をつぐみ、いまだしゃべろうとはしないのである。

▲『イース』を前に、にっこり微笑むおねーさん

サリアン』を出すからには、手軽に楽しめる『イース』路線も続けないとね。でも、こんどの『イースII』はもっとすごくなるハズだよ」

さすが日本ファルコム。初級・中級・上級と、あらゆるRPGファンを考えた戦略を練ってらっしゃる。このぶんだと、今年もRPGブーム、そしてファルコムブームが続きそうな気配だ。

▲『ソーサリアン』の追こみに忙しい開発室

首脳陣はこう語る…

日本ファルコムの最高指令官、加藤社長
「今後の予定？　年末に『ソーサリアン』。そして、春に『イースII』を……、ムニャムニャ」

オシャレな営業部長、ダンディ・井上氏
「シャチョー、ダメですよっ。『イースII』のことは、まだ内緒なんだから」

さらに、社長によれば今年はパソコン以外のメディアにもドンドン挑戦するとか。そーいや去年はコミック版「ザナドゥ」が大ヒットしたし（角川書店より発売中）今年の春にはオリジナルビデオ「ザナドゥ」も出る。ホント、パワーありますねえ。

取材を終え外に出ると、赤い夕焼けが立川の空に広がっていた。明日も日本晴れだあ！

で、肝心のソーサリアンに関しては…

▲今月は発売直前大特集！　116ページからを見てちょ

愛をこめて日本ファルコムから お年玉

おいおいおい、スゴイのもらっちゃったぜ。いいのかなあ、こんな豪華なプレゼント出しちゃって!?

まずは今回の超目玉、日本ファルコム門外不出のアイテムといわれた『デーモンズリング』だ。これはファルコム創立当時、加藤社長がタイで極秘に入手したという神秘の指輪。

そして、井上部長からはウイスキーのミニチュア・ボトルを20歳以上の人へ。

ファルコムのゲーム大好きっていう人のために、ロマンシアのマスコット人形やBGMアルバムもあるぞい！

◀ウイスキーのミニチュア・ボトル。20歳以上の人1名

◀ロマンシア人形。どどーんと10名に

超目玉 未使用のデーモンズリングだ！

▶東洋の神秘！　ファルコム秘蔵のデーモンズリング。1名

▲ゲームBGMアルバム。1名

36 白雪姫の舌使いは絶品だ。どこで覚えたのか、舌のはわせかたから唇の締めつけぐあいまで、男のツボを完全におさえた口撃だった。「や、やべェ～。出そうだ……」キミのポコチンは発射寸前まで高まってきた。白雪姫の口の中にスペルマを発射するのなら24へ。ガマンするのなら84へ。

第20チェックポイント

T&Eソフト

ども！　デイヴ菅原です。やって来ました名古屋だでよォ～！　嬉し恥し、ひさしぶりのナッチャンとの対面だ。新作情報を聞きまくるゾォ～!!

バカッぱなし

T&E5周年記念のデモビデオを見せてもらった。CGで作成したパーソナリティが、次つぎと新作を紹介していく、なかなかシャレた作品。しかし、最後のシーンで各新作の発売予定日が現れると、横でビデオを見ていた開発スタッフのあいだに、冷たい風がヒュ〜〜〜ッと吹いた。

T&E設立5周年記念は、新作5連発だあ！　内藤さんはパニックだあ!!

なぎゃ～いあいだ名古屋へ行ってなかった私は、連日名古屋禁断症状に悩まされていた。原稿が遅れる、取材に遅れる、子供をつくるなどの奇行を見かねた編集部のおかげで、とうとう私は名古屋までの新幹線のキップを手にしたのだった。ジャン!!

当日はあいにく曇り空だったが、私の心は晴ればれとしていた。上機嫌でT&Eに到着した私の目の前に、オオ、内藤さんことナッチャンがいた！

ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES

まずは、みなさんご存じのナッチャンの新作だ。取材の日は、ちょうど『ハイドライド3』のバグ取りの最中で、みんな眠そうな顔をしていた。ところが、ただひとり血色のいい男がいる。鳥か！　ヒコーキか！　バラリスか！　そうです超人ハイドナイトことナッチャンです。話によると、デバッグが始まり連日徹夜が続くと、ナッチャンはまず意味もなく叫ぶ、そして暴れる、それが過ぎると妖気……いや陽気になるそうだ。とすると、この状態は末期症状ってことか。よかった、暴れてるときじゃなくて。『ハイドライド3』のバグ取り状況は、ほぼ80%ぐらい進んでいて、どうやら発売日は守れそうだ。ゲーム内容については、付録の裏マニュアルを見れば、ガンガンにわかっちゃうよね。でも、少しつけ加わえると、ゲームの難易度は、『ハイドライドII』と同じぐらいだけど、今回は、なんかありそうだなァってポイントにくると音が鳴るという親切設計なんだって。なんでも、その音がソ～サリアン♪と聞こえるとか聞こえないとか……。自分の耳で確かめてみよう！

スーパーレイドックX1 MISSION STRIKER

お次は、『スーパーレイドック』X1版の情報だ。開発は、さすらいのライダー守實さん。グラフィック、サウンドともにオリジナルを超えてるし、5インチ4ディスクが使えるX1ならどれでも作動可能だし、ウィング（デビルカッターのようなものなんだって）といった新しいウェポンも増えてる。などなどおいしいとこいっぱいのゲームなのだが、現在、ほかのゲームにデザイナーを取られて、あんまり進んでないんだって。ガンバレ！

▲やれ行け、それ行け、バグ取り合戦じゃ！

アシュギーネ 虚空の牙城

37　キミは人魚姫の巨大な乳房にしゃぶりつき、指で割れ目に微妙なバイブレーションを与えた。「あ～、いや……。感じてきちゃう……」ひからびた人魚姫の体も、あの部分だけは濡れてきた。それを確かめてキミはポコチンをズボッと入れる。「あうっ！」激しい出し入れに人魚姫も感じて、キミの頭を抱きしめてくる。「ああ、いっちゃう」人魚姫と同時にキミも果てた。50へ。

パナソフトオリジナルキャラを使ったゲーム第2弾として、『アシュギーネ』のアクションAVGが、山本さんの手で開発されている。じつは山本さん、10月31日までに完成させられないときは、パンチパーマにするという誓約書を書き、拇印まで押してしまったのだ。でも取材に行ったのが11月4日だったのに、パンチパーマじゃないなァ〜と誓約書をよく見ると、31日の部分が131日に書きなおされていた。なんだよコレは、約束守れよなァ、という社内イジメの声にも、じっと耐える山本さん。ガンバレ山本!!

◀雰囲気バツグンのタイトルは必見

◀飛び散る血、血、血、う〜むリアル

3Dゴルフシミュレーション

横山副社長いわく、リアルな3Dグラフィックのフィールドを飛ぶボールを、ボールの視点、プレイヤーの視点と切り換えて見ることができるんです。

ディーヴァ カリ・ユガの光輝

最後は、『ディーヴァ』98版を開発している太田さんに話を聞いた。

なんと！ 98版では最低8種のシナリオ選択制にするのだそうだ。いいな、いいな！ 88版じゃ……、ブツブツ…。そして、98版じゃサウンドはなしかなァと思ったら、ちゃんとオープニングとエンディングに入るんだそうだ。太田さんガンバッテ！

◀惑星戦はすべてグラフィック表示

▶こんなキレイな惑星が……

◀1発のビームによって火の海に

ナッチャンVSでいぶのおひさしぶりネあまから問答！

イラスト／中野豪

㋢ ども、さすらいのベビーシッター、デイヴ菅原です。
㋹ ども〜！ 内藤さんだピヨ〜ン。
㋢ ゲゲッ、なんだこの明るさは!?
㋹ キャハ、キャハハハハ。
㋢ そうか、『ハイドラ3』がほぼ完成して肩の荷が降りたんで、ナチュラルハイの状態になっているな。
㋹ 私は『ハイドラ3』とは、もはやな〜んにも関係ありましぇ〜ん、キャホホホホイ！
㋢ 内藤さん、あなたはバグが出ると笑ってごまかすそうですね。
㋹ そのと〜り、キャハ、キャハハ。
㋢ 笑ってもごまかせないときは、泣きおとしだとか。
㋹ そのと〜り、え〜んえんえん！
㋢ （こ、今回は完全に呑まれているな……、あっそーだ！）『ディーヴァ』88版を開発した内藤さん、98版は他の機種とはひと味ちがいますねぇ。
㋹ ピク！
㋢ シナリオ選択制というコンセプトがいいですねぇ。
㋹ ピクピク！
㋢ グラフィックがまたスゴイ！ ビジュアルシーンでは、88版とはちがって、画面全体に絵が入ってますしねぇ、ハッハッハッハ。
㋹ ハッハッハッハ！
㋢ いっしょに笑うなってえの！

愛をこめてT&Eソフトから お年玉

T&Eからのお年玉は、創立5周年記念オリジナルテレフォンカードを5名様に。そして、これはスッゴイ！ ナッチャンが自分でつくったフェアリーランドマップ（内藤さんの髪の毛つき）。

◀欲しい、絶対欲しいオリジナル・テレカ

▲これが1名限りの内藤手づくりマップ

バカッぱなし

今回のソフトハウス・マラソンでは、各ソフトハウスに自社の新作ソフトが無事生まれ（発売され）、丈夫に育つように（大ヒットするように）、という願いをこめたコメントを、絵馬の裏側に書いてもらうことにした。ところがT&Eの内藤さんは、『ハイドラ3』が売れたら120インチプロジェクターが買いたい、という、私利私欲に走ったコメントを書いてくれた（左ページ上の写真参照）。

「A子。おまえはシンデレラだろう？」A子の顔が怒りに震える。「どいつもこいつもシンデレラ、シンデレラって……。あたいはシンデレラの姉だよ！」シンデレラの人気をねたんでいる姉は、あまりの悔しさにキミを包丁で刺し殺してしまう！ 女のしっとは恐ろしい……。END

第21チェックポイント

マイクロキャビン

『はぁりいふぉっくす』『めぞん一刻』『カーマイン』『うる星やつら』とアドベンチャー街道一直線のマイクロキャビン。はたして超新作情報は出るか。

『セイレーン』『アシュギーネ』この2タイトルで全国制覇だ！　なんてネ

四日市の静かな住宅地にある、シャレタ建物、それがマイクロキャビンだ。白い壁には、おなじみのトレードマーク。１階がショップになっていて、ほんとうだったら美しい女の子がいるはずなんだけど……、あいにく取材の時間が遅かったので、ショップは閉まっていた。ガックリ…。と、それが目的じゃなかった。新作、新作。

▼『セイレーン』開発の中心人物

マイクロキャビンの新作は『セイレーン』。お得意のカワイイ動物キャラが主人公のＡＶＧだ。ふんだんに取り入れられたアニメーション。総グラフィック数300以上だ。８～６エリアの中にポイントが100以上。これだけでもスッゴイのに、今回はサウンドボード２に効果音が対応しているので、ＢＧＭ以外に地鳴りや竜巻など、自然現象の音がじつにリアルに再現されているんだ。これは圧巻だゾ。

そして、もう１タイトルはアシュギーネシリーズ第３弾『復讐の炎』だ。当日は、鉄のカーテンに阻まれて、マップデータしか見せてもらえなかったけど、マイクロキャビン初のＲＰＧ。なかなかのビッグゲームになりそうだゾ。キャビンの新作に期待だ！

▲セイレーンは動物たちが主人公のＡＶＧだ

▲アシュギーネは真上から見たタイプになった

▼あっかるい！　みんな気のいい人たちだ

▶㊞の元気な長谷川くんが着ているのが特製トレーナーだ

おまちかねのお年玉は、ポスター！　ステッカー！　トレーナー！　の３本立ての豪華版できまりだ。

◀まいどおなじみのステッカー

▲うる星やつらのポスターだよ～ン！

▲セイレーンのポスターだよ～ン！

バカッぱなし

マイクロキャビンの取材は神風取材。前の取材にてまどったので、取材開始が2時間遅れ。おまけに次の取材地、大阪行きの終電時間が迫っていたので、ドタバタとやってきたかと思う間もなくドタバタと去ってしまった。マイクロキャビンのみなさま、ご迷惑をおかけしました。

39　キミは人魚姫をあおむけに押し倒すと、ポコチンをオッパイの谷間にはさみ、ゴシゴシと前後にしごき出す。ポコチンの先っぽが、人魚姫の唇にゴツンゴツンと当たる。それが刺激になって、キミはイキそうになってしまう。このまま顔面シャワーを浴びせて、人魚姫の興奮をいっきに高めるのなら27へ。ポコチンを口の中に入れてフェラチオをさせるのなら88へ。

第22チェックポイント

シンキングラビット

『道化師殺人事件』で、シブイ推理AVGの色を見せてくれたシンキング。今回の取材でも何やらそんなニオイがしたぞ。さて……!?

おもしろい事したい。シンキング・ラビット

『映画狂殺人事件』は複雑ミステリー

〝通〟好みのソフトで定評あるシンキングラビット。春に発売予定の『映画狂殺人事件』を見せて……と言いたいが、まだ画面ができてなかったので、お話だけ聞いてきたのでした。

舞台は第2次大戦前後のハリウッド。軍の検閲が厳しいがために良い映画が生まれず、不毛な時代を迎えていた。そこで、ある映画好みの富豪が、ならば自分で映画を作ってしまえ、というワケで、屋敷に映画のセットを作ったり、新人の女優を立てたりして、撮影にとりかかった。

その映画は、自分の過去と現在をつづった、いわば「自分が映画狂だ」という映画で、さらには自分が殺されるというシーンもあったのだが……。

ある日、そのシーンとそっくり同じ形で、大富豪が殺されていたのだ!!

富豪の秘書、新人女優、撮影スタッフなどの人間がからみ合い、ゲームは進行していく。ひとつの物語の中に数多くのドンデン返しが入っており、プレイヤーは混乱状態に陥ることウケ合い……とか。

この他、現代の日本を舞台としたミステリーも企画中で、謎解きが主体の「偶然の殺人」がテーマだそうだ。

今年はミステリーが面白いゾ！

▲『映画狂』のプロット。今林社長の机！　です

よりよいミステリーを目指して……

「今後、正しいミステリーのやり方を皆さんに知っていただきたいという方針で、ミステリーを作っていきたいですね。それもひと味違った、ヒネリの入ったゲームを。絵の方にも力を入れていきたいです」

「やったあとで〝何か〟が残ってくれるような、エンジョイできる作品を目指します」（志村氏）

▶副社長の志村さん。どうもお邪魔様でした

愛をこめて シンキングラビットから お年玉

「シンキング」といえば、あの難解パズル『倉庫番』。その未開封ソフトと、「トリニティ」のトレーナーを！

倉庫番2 THINKING RABBIT 付 お待たせしました。倉庫番2の登場です。 PC-8801 THINKING RABBIT

◀PC88用の倉庫番2。しかもテープ版

▶後ろにバッチシ、ロゴが入ってるヨ！

バカッぱなし

シンキングのある阪急電鉄の逆瀬川。山並みがとてもきれいで、「よし、ここで写真を一発！　と思ったのはいいんだけど、スタジオの真ん前が、もののみごとに工事中。せっかくの絶景も、これじゃ台なしじゃあ～りませんか！　と、我々取材班は美しい山の下で轟音を立てる工事を恨みつつ、撮影を断念したのだった。――まさか来年まで続いてりゃせんだろーな!?

40 キミはC子のアヌスにポコチンを入れてみる。すると、すんなりおさまった。そして軽く出し入れする。「あ、お願い。もっと激しく……」「おまえがシンデレラだな」「えっ？」「素直に答えないと動かしてやんないぞ」女は唇をかみしめている。勝負をかけるのなら**71**へ。もうちょっといたぶってみるのなら**16**へ。

第23チェックポイント

ウィンキーソフト

『ロストパワー』、『ルーイン』と魔界街道まっしぐらのウィンキー！　新作は中国4000年のアクションRPG『天地を喰らう』できまりだ！

第2回全国縦断
ソフトハウスマラソン

1879km
地点

関西

バカッぱなし

ウィンキーソフトのご近所に、大同生命ビルというミョーな建物がある。20階だてくらいの大きなビルだが、1階から4階くらいまでが総ガラスばりで、それより上の部分より太い。中を調べてみると、なんと高い木が何本も生え、地面は芝生。いわば巨大な温室なんだな、コレが。

浪速のド根性ソフトハウス ここにあり、やでェ

ウィンキーソフトの高宮社長は、じつを申せば、シミュレーションゲーム大好き人間なのである。プレイを始めたら、もうやめられない止まらない、仕事も私生活もポーンとどっかに行っちゃう。だから、新作の発売を目前にひかえ､大いそがしの今日このごろは、絶対にプレイしないと心に決めているわけ。

「でも、ほかのメーカーから新しいシミュレーションを送ってくると、もう気になって気になって……」と語る高宮さんの手は、シミュレーション禁断症状のためか、細かく震えていた（ジョークですってば！）。

さてここで超新作情報である。｢まだ、だれにもいわんといてね」といわれたがいっちゃう！　いままでにないまったく新しいコンセプトに基づくシミュレーションゲームを、高宮さんは計画中なのだ。今年中には出したいなア、とのことだから、みなさん要チェックね。

さてさて、ウィンキーの現在進行形の新作は2本。まず『天地を喰らう』は、先月の特集で紹介したから知ってるよね｡『あかんべドラゴン』は初ネタだな、ま、くわしいことは次のページを読んでくだされ。

おっと、ネーム量がまだたくさんある。んーと、ウィンキーを取材していて、ウームこれはいいな、と感じたことがいくつかある。

その1――『天地を喰らう』の音楽を担当してるのが小原さん、村岡さんというふたりの現役音大生の女の子ってこと。ムフ、現役の女・子・大・生♡　なーんせ、カメラマンと編集者とオレの3人、男ばっかしのチームで、朝から晩までズーッと取材してまわってんだよ。おまけに、今回の取材先はどこ行っても男ばーっかし。なんか潤いがないじゃん。そこに現れたのがウィンキーの現役女・子・大・生♡♡そんなにお話しできなかったし手もにぎれなかったが（アタリマエダ)､うれしかったんだよ〰〰、オンオン。

その2――取材後、江坂駅からちょっと離れたところにある、元紡績工場の建物を使った巨大なレストランで、エビやらカニやら食ったこと。おいしかったんだよ〰〰、オンオン。え、ウィンキーとあんまし関係のない話ばっかだと!?　ゴメン！

▲女の子はカワイイし、みんな若いメンバーだ！

◀身ぶり手ぶりで熱弁する高宮社長！

41
「よ～し、いい子だ。今、本物を入れてやっからな」キミは正常位に移行すると、割れ目の中にズブリとポコチンを突き刺した。「ああ、いいわ～」人魚姫はグッと締めつけてくる。キミは軽く出し入れを始める。しかし、海中では体が浮いて安定しないため、うまくピストン運動ができない。なんとかがんばってみるのなら46へ。亀に協力を要請するのなら29へ。

新作のハナシ その1 「天地を喰らう」製作快調！

ウィンキーが、なぜ本宮ひろしの漫画をRPGにしたかというと、自作のパソコンゲーム化を考えていた本宮さんが、偶然『ロストパワー』を見て、原作の魔界の雰囲気にピッタシではないか、とウィンキーにコンタクトをとったのがキッカケとか。しかし、漫画が原作で、しかも中国が舞台つうのを、RPG＝中世ファンタジーという常識を破って、よくぞRPGに仕立てたものである。まず、その無謀さ、いや勇気に拍手。

中国といえば、このゲーム、グラフィックは十分中国しているのに、聞かせてもらった音楽のほうは、なんかふつうのゲームミュージックなんだよね。せっかく中国が舞台なんだから、音楽も中国しましょうよう、というと、高宮社長ニヤリと笑い、「こーゆのも使う予定ですねん」と聞かせてくれた曲！

おおっと、まさしく中国……。長江の上を流れる風のごとき、大らかな旋律よ♪　いいじゃないすか。ついでにボスキャラとの対決シーンにはジャーンとドラの音を入れましょ、など勝手なことをいってたら、最後に、「えーかげんにしなさい」とオチをとられた。シッツレイしましたー。

▲見よ、中型キャラでもこの大きさなんだゾ

▲タイトルだけでもワクワクするネ

▲ダンジョンの中には、モンスターがいっぱい

▲街の風景、中国してるな〜

新作のハナシ その2 「あかんベドラゴン」

▲左にいるのが主人公キャラあかんベドラゴン

▲バトルマップは数パターンあるんだ

もう1タイトル、MSX2用コミカルSLG『あかんベドラゴン』だ。ハウスの商品キャラ、あかんベドラゴン一家が、５つの敵チームとバトルをくり広げるリアルタイムなチェス型SLGなんだって。チェスのコマを進めるようにキャラを動かし、敵と遭遇するとリアルタイムバトルになるんだ。発売は今春予定ということだゾ！

▲敵チームのボスたち。みんなブキミなヤツら

愛をこめて ウィンキーソフトから お年玉

ウィンキーソフトからのお年玉プレゼントは、開発室にあった他社のソフト……、という話もあったけど、それはあまりにシャレがキツイので、その上にあった『Ｄ＆Ｄ』（ダンジョンズ＆ドラゴンズ）のベーシックセットだ。『D&D』といえばボードゲームの大御所で、そのおもしろさはグンバツだゾで１名に。そして、ウィンキーソフト特製ステッカー（写真はないけどネ）を５枚ひと組で10名にド〜ンとプレゼントします！

◀新品の『Ｄ＆Ｄ』ベーシックセットだ、欲しいでしょ

これはバカッぱなしじゃなく、マジメな話です。ウィンキーでは、ただいま優秀なプログラマー募集中！　アセンブラができて、ウィンキーに毎日かよえる、というのが一応の条件（ウィンキーは大阪府・吹田市にある）。未来のゲーム・デザイナーをめざしたい人はドウゾ。問い合わせ先／☎06−388−8177／高宮さんまで。

42 必死に顔を前後させる白雪姫。唇の端からよだれのしずくがはじけ飛ぶ！　だが、はじめは気持ち良かったが、時々チクッとした痛みが走る。「おい、歯を立てるなよ」キミは注意を与えるが、白雪姫はくわえたままニヤ〜っと笑う。「あっ!!」白雪姫の歯はジョーズのようになっていた。ガブッ!!　キミはあっという間にポコチンをかみ切られてしまった……。END

第24チェックポイント

クリスタルソフト

大阪へ来てまっさきに訪れたクリスタルソフト。『Mr. プロ野球』のあとにも、シミュレーションや、本格RPGで押しまくる意気込みに注目だ！

来年度、期待の2ゲーム製作進行中!!

そんじょそこらの野球ゲームとは違った異彩を放つ『Mr.プロ野球』。その後には、アクションゲームの要素を加味したシミュレーションゲームが、春を目標に製作されています。

まずスピードや強さを設定した歩兵でスタートし、スクロール画面を進攻。敵の武器や戦車を奪って使いながら戦い、最終目的を目指すというものだけど、アクションの中にウォーゲーム的要素が混じって、リアルタイムで頭を使うあたりひと味違う。

▲前号でも紹介の裏野球(?)ゲーム

そして夏には、ＲＰＧの決定版とも言うべき『Advanced Fantasian』。『ファンタジアン』からさらに発展した、ボードのＲＰＧ並に細部まで突っこんだものになるそうで、「ＲＰＧの原点に帰った、マニアックなものにしたいですね」とのことだ。ファンの皆さん、首を長一くして待ってようネ！

スタッフよりの熱いメッセージ

石田龍彦「クリムゾンは親しみやすいRPG。かたく考えず、RPGやったことない人も遊んでや」。**板倉由次**「村山阪神ガンバレ!!」。**久門・ボルヘス・淳二**「みんな、もっとたくさんうちのゲームを買って下さい。そうすれば僕の給料が上がるんです」。**竹元智子**「Mr.プロ野球のグラフィックを担当しました。バニーガール、いいでしょう」。**土山一雄**「可能性を見続け、これからも新しいものを創出していくので、待ってて下さい。カッコエエやろ」。**藤岡千尋**「クリスタルソフトのゲームの特集をもっと組んで下さい、とコンプティーク編集部にみなさんもどんどん手紙を出そう」。**本多直人**「アドバンスド・ファンタジァンを期待してて下さい」。**森田裕子**「パッケージももっと凝ったものを作っていきますよ〜」。

藤岡千尋　板倉由次　土山一雄　森田裕子　本多直人　竹元智子　久門・ボルヘス・淳二　石田龍彦

愛をこめて クリスタルソフトから お年玉

うわーい、香港みやげがドッチャリ！と、ファミコン「カリーンの剣」の攻略本だ。ゲームブックもプラス！

◀攻略本とゲームブック。各1名に

▲香港みやげ、まとめて1名に

▶これが看板や。ようきなはったなぁ〜

バカっぱなし

『Mr.プロ野球』のデータは今期のものが入るそうだけど、「それだと阪神だけガタガタになるんでは?」と問うてみたら、「ここだけーシーズン前のにしましょうか」とか。発売された時のデータがどんなやら、ちょっと興味深かったりして……ジョーダン。

43

美女はプンプンしながらバスルームから出てきた。「あなたって、全然スケベじゃないのね。度胸のないスケベって大っきらい！」彼女は怒りながらドレスをまとう。「おまえ、かなりの好きもんだな。ひょっとして……シンデレラ？」彼女はハッとすると、部屋を飛び出して行った。「しまった！　あの女が……」キミもあわてて服を着る。97へ。

第25チェックポイント

データウエスト

1987年データウエストは、怪獣大戦争ＳＬＧを発表してパソコンゲーム界に新風を巻き起こした。はたして1988年のデータウエストは……。

第4のユニット よろしくお願いします。

バカッぱなし 1階が美容室、2階が学習塾という、不思議なとりあわせのビルの3階にデータウエストがある。じつは、データウエストにはココ以外に某所に秘密のアジトがあって、そこではファミコンソフトの開発をやって……、いやいやコレはあくまでウワサ。根も葉もないウワサですヨ！

今年の目標は、『マリオブラザース』で子供に勝つこと？

大阪は鶴見区、放出という所にデータウエストがある。えっ？　ほうしゅつ！　とダレでもが思うだろうけどなんとこれは〝はなてん〟と呼むのだ。う～ん、むずかしい地名だ、んなことはどうでもいいんだけど。

やってきました、データウエスト。スタッフは全員で10名、そのうち９名がプログラマーをやっているっていうからすごい。そのすごい人たちの新作は、『第４のユニット』。現代を舞台に、記憶を失った少女が唯一覚えていた〝ブロンウィン〟という謎の言葉の意味を探していくうちに……というＳＦチックなＡＶＧだ。そして、『T.D.F.』のＸ68000版が発売されるのは、もうみんな知っているよネ。今度の『T.D.F.』はグラフィック、ミュージックが数段パワーアップしているそうだ。じつはこの『T.D.F.』、企画の段階では『地〇防〇軍』というタイトルだったんだ。それが、イザ発表しようとしたとたんに同名のゲームが発表されちゃったというウラ話があるんだって。悔しかったろうな。今回の『T.D.F.』のほかにもX68000用のゲームをドンドン開発していくそうだから、68000ユーザーは期待しよう。1988年は、ジックリSLGとRPGを進めたいということだ。

▲ゲームはオールコマンド選択方式だ

◀バトルシーンはリアルタイムだぜ！

▼某氏の机の上の棚に、こんなモンが、危いなァ

▲『マリオブラザース』で子供に負けっぱなしの秋田さん

▲企画室長の長谷部さんは、とってもやさしい人だゾ

愛をこめて データウエストから お年玉

データウエストからのお年玉は、プログラマーの高浪さん秘蔵のモデルガン、インサイド45ロ径ホルスターつきだ！

◀どうだいキマッテルだろ！　高浪さんカッコイイ!!

44　キミは人差し指にツバをつけて濡らすと、アヌスへゆっくり突っこんでいく。「おお。入る入る」そして今度はポコチンを当てがい、ゆっくりゆっくり挿入していく。女は歯をくいしばって耐える。かなりの締めつけに苦痛を覚えながらも入れていくキミ。やがてキミのポコチンは根元まで埋没した。袋がま〇こにこすれて変な気がする……。53へ。

第26チェックポイント

ハミングバードソフト

ハミングバードと言えば、もう『ラプラスの魔』でノッテル所。88年も、ファンをうならせてくれるようなソフトが出てきそうだゾ……！

主人公が盗っ人!?『AGNIの石』

▲ニューヨークのポルノショップ？　ではないです

年末年始あたりに発売の予定されている『AGNIの石』。んんっ！また『ラプラス』みたいなホラーRPGかな？　と思ったキミ、それは違うぞ。

舞台は約10年前のアメリカ。禁断の赤いエメラルド「AGNIの石」(ちなみに〝AGNI〟とはインドの火の神なのだそうだ)を持つ「ケアンズ商会」の社長の屋敷に、キミは1週間契約の運転手として潜入する。そして、目的は「AGNIの石」を盗み出すことだ！　――つまり主人公はドロボーさんなワケですね。

ただし、ただ盗むために屋敷の中をウロウロしてるだけではダメだ。かりにも運転手として雇われているのだから、ご主人の送迎など最低限の仕事をほっぽり出してはクビになってしまう。さらに、お風呂に入らなくては「バッチイ！」と嫌われるし、食事や睡眠をきちんととらなきゃ動けなくなっちゃう。つまりこれは「生活シミュレーション」でもあるワケなのだ。

また、画面の左上にクロックがついていて、その時間に応じて自分は動かなくちゃならないんだ。まあ、ある程度の拘束もあるということ。(ちなみにこのクロックにはアラームがオマケで付いてるそうな)。

さて、プレイヤーにはもう1人相棒がいて、彼は屋敷の外にいる。情報を

▼シナリオの下村さん(左)とプログラマーの河内さん(AGNIの石)

▲さまざまな部屋にさまざまな人物。どのキャラも自分のノルマに従ってリアルタイムで動いているので、特定の部屋に特定のキャラがいつもいるとは限らない。ただしある程度予測は立てられるから、時間とキャラの居場所をチェックしておくといいよネ。また、どこの部屋に入ったか忘れた……なんてコトはナンセンスだぜ！　画面はすべて開発中です。

バカッぱなし
ハミングバードへ行く前にちょっと腹ごしらえ、ということで屋台のタコ焼き屋へGO!!　なんとこのタコ焼き、できあがった後、ソースをつけないんですよ。もともとソース味が少しついていて、これがウマイ!!　大阪でも変則的なタコ焼き。東通り商店街に入ってすぐ左手。

45　「ギャアー!!」ついに最後の1人が殺された。キミがびびりながらその光景を見ていると、突然白雪姫がキミのほうをふり返った。「そんなところで見てないで降りてらっしゃいよ」キミは覚悟を決めて大木から飛び降りる。すると、白雪姫はニヤッと笑い、チェーンソーを振りかざす。❻へ。

いろいろもらったり、本番の盗みの時に助けを借りたり、と重要人物だね。

また、各キャラに対する自分のレベルというのがあって、こちらの行動の仕方によっては、自分に対するキャラの機嫌&態度が変わってくるんだ。情報などを得るために、くれぐれもキャラのご機嫌をそこねないように。ちなみに全部のキャラに嫌われるとゲームオーバーになってしまう。

この他、主人に恨みを抱いている人間に報復をさせてやるという、2次的な目的もあって、これは「AGNIの石」が持つ人に不幸をもたらす石ゆえ（主人がこの石をめぐって人を何人も殺しているのだ）に起きた事実。その不幸を取り払ってあげるのも主人公の役目だったりする。

画面数はおよそ100。これがまた、1つの部展にいくつかドアがあって、どちらから入ったかでグラフィックが違うなど、これはちょいと混乱モノ。

ゲームは選択コマンド式で、マルチエンディング方式だ。盗みが成功か失敗か……などで結末が違ってくるゾ。

——さてこの他にはといいますと、「紫微斗数」と「四柱推命」を融合した本格的占い。生命月日と生まれた場所で、ズバリ運勢を開運。それと㊙RPGが着々進行中というから、読者の諸君、お楽しみに！

▲㊙RPGのマップの、ほんの一部だよん。いったいどんな作品になるのか興味津々!!

▲まだ開発中の占いソフト。漢字ばっかしで難しくてわかんないよ一(でもかなり当たりそ……)

▼この勇姿とやる気でもって、エレベーター付きのビルを!? ハミングは今年もやります！

バカッぱなし

梅田の阪急東通り商店街。東急インの裏側あたりの場所のビルの3Fにあった〝PAPARAGI〟というバー、独特の不思議な雰囲気で、えらく気に入ってしまった。その時の客は、我々を含めてわずか5人。カメラマンのH氏によると、「いつもはもっと客がいる」ハズだったそーで。なお、ここの前に入った店で女のコをひっかけようという野望は、見事に朽ち果てていたのでした。

愛をこめて ハミングバードソフトから お年玉

パソコンで夜ふかしすると、カップめんが恋しくなる。そんな夜のお供に！ と「ウーロンちゃんのラーメンタイマー」そしてダルマ落しをプレゼントでっせ。

▲特に芸もないけど憎めない!? 1名に

▲これってけっこう難しいんだゾ。これも1名に

46 キミは人魚姫のお尻に足を巻きつけ、両腕で背中にしがみついた。そして、出し入れではなく、前後にスライドさせ始めた。「あ〜、イク〜、イク〜！」お豆さんがこすれて人魚姫は絶頂寸前。海中での浮遊状態が、まるで震動ベッドのような妙な快感を2人に与えた。「よーし、いくぞ！」キミは人魚姫の中に多量のスペルマを発射した。こうして海中SEXは無事成功した。50へ。

第27チェックポイント

コナミ

神戸の出島といえば（勝手にいうなよな）、ポートアイランド。ハイテックなビルが並ぶ中、ひときわまばゆい光を放つのが天下のコナミ・ビルだ。

バカッぱなし

コナミにて、美女とモアイを見て帰る——デイヴ

コナミのビルは大っきい、受付嬢はキレイ、ホールは広い、通された部屋がまた広い、モアイがいる、美女もいる、サウナがある、トレーニングルームもある、オジサンが洗濯していた、仮眠室もある、人とすれちがわない、開発室には入れなかった……と、ほ〜んとコナミってスッゲーんだなァと思った１日でした。オワリ……、アッ！ いかんいかん、肝心のゲームの話をしてなかった。まずは『沙羅曼蛇（サラマンダ）』ＭＳＸ版と魔城伝説の3にあたる『シャロム』。そして、別に２月までには３タイトルぐらい出したいそうだ。その中には、女の子ユーザーを意識したモノもあるそうだヨ。しばし待て。

▲ＭＳＸ版『サラマンダ』だ！ とにかく、メチャクチャにむずかしい

▲魔城伝説の３は、『シャロム』というドラクエタイプのRPG（くわしくはエクスプレスで）

▶この先は禁断の開発室！

▲うちもこんなんほしいなァ

◀ホテルみたいな仮眠室がある

▲風呂にはサウナもついていて

コナミの佐々木さんとは初対面。モアイのモデルとは聞いていたが、それ以外のダレかに似ている。う〜ん、だれだっけ？ と思いつつ東京に帰り、ＴＶを見ているとき、はっと気がついた。そーだ、たけし軍団の〝そのまんま東〟にそっくりなのだ、ワハハハハ……、ゴメン。

今回お話を聞いた開発チームのドン、佐々木さんよりブックスタンドを限定１名様にプレゼントだ。このスタンド、佐々木さんの血とアセとナミダの染みついた貴重品なのだ！

▶なんと、みんなを苦しめたモアイは、佐々木さんがモデルだ

47 キミは左側の女を選び、ポコチンをアヌスにあてがう。「あっ、何するの？」「うるさい」アナルＳＥＸは初めてだったが、キミは度胸で挑戦してみる。「そりゃ！」ズブッと入れた瞬間、女は悲鳴をあげ、アヌスが裂けてま○ことつながってしまった。多量の血も噴出する。もう１人の女が言った。「バカね。シンデレラの私以外アナルＳＥＸできる人はいないのに」人違いで死刑。 END

第28チェックポイント

ザイン・ソフト

『トリトーン』『未来』『ディープフォレスト』と、究極のRPGを追求してきたザイン・ソフト。はたして、どんな人種が開発しているのか？

充電期間はもうおしまいだぜ！ 今年はザインの年となるか……!?

われわれが訪れたとき、ザイン・ソフト内部は3本も新作を抱え、またもや修羅場かと思ったが（今回ワシラが行ったとこはどこもこんな状態であった)、意外におだやかな雰囲気。「明日はカニ食べに山陰旅行やもんねぇ」(社長談）とゆーせいもあるだろーが、やっぱみんな若いからな、ウンウン。

ここで大ネタをひとつ。X68000版『スーパートリトーン』が、3月に出るんですって⁉ ちょっと長めの沈黙はダテじゃない。やるときゃやるのザイン、今年は注目せにゃねえ。

◀『バスタード』のマップのほんの一部。スゲー！

◀社長のマイカーはベンベーのオープンカー、スゲ‼

魔神宮

移植版にあらず！ アーケードからの移植ばっかりの、X68000ソフトの中で初のオリジナルRPGの登場だ。なんでも、シリーズとして第2、第3作と続けていくそうだ。98版も出るからな。

◀98版、88版、VA版とぞくぞく登場する

◀こりゃもう本格的、職人技だぜ、ほんと

バスタード

MSX2用の新作は、本格派ダンジョンRPGだ。全5フロアだけど、各フロアの広さは上の写真を見てもらえば、そのスゴさはわかるだろう。なんと裏ステージまで、あるそうだゾォ〜！

◀ゲームの目的は、バスタードの剣を探すこと

◀オープンウィンドウは、すっごく見やすいゾ

チャムクリスマス

もう完全にクリスマスに発売するしかないタイトルのゲームだ。だからみんな発売が遅れないように、必死でガンバッテる。もし遅れたら、チャムクリスマス改め、チャム正月になっちゃうもんネ。

◀タイトルは、女の子が空から落ちてくるんだ

◀あっちも迷路こっちも迷路でもうパニック！

愛をこめて ザイン・ソフトから お年玉

◀ザインオリジナルびんせんとノートをプレゼントだ

バカッぱなし

駅までわれわれを迎えにきてくれた高橋さんは、「昨日から寝てないんですよ」と目をショボつかせ、まずインタビューした『バスタード』開発者は「2日徹夜です、でもあと1日はもちます」と悲壮な顔つき。最後に現れた社長はブショーヒゲがびっしりと生えた顔で「そーいや近ごろ寝てねぇなア、ガハハハ」と笑いとばす。そう、モノをつくるってのは、大変なことなんだぜ、みんな！

48 キミとA子はさっそく別室のベッドで絡みあう。A子は手なれた手つきでポコチンを大きくすると、いきなり騎乗位でつながった。そして自分勝手に、キミの腹の上でのたうち回る。『この女、かなりの好きもんだぜ』A子をシンデレラと決めつけるのなら**38**へ。ちょっと違うなと感じて、B子も抱いてみるのなら**15**へ。

第29チェックポイント

PSK

やってきました、南国土佐。土佐の高知と言えば、Hの殿堂・PSKがドーンと構えているワケだ。輝やかしきHを求めて、我々は潜入した!?

元気な変態PSK
おらは正常っス
正常の意味がちがう

バカッぱなし

取材の翌朝、高知城へ行きやした。門の前に土佐犬がでんと腰をすえとって、こいつはということで記念撮影。なんでも闘犬のチャンピオンだそうで、ヨレヨレの面がまえだからかなり年くってそうだな……と思ったら、「まだ2歳」だと。しぇ〜。

ハードにソフトに"アブナイ"精神！ ここが本家だHの殿堂

▲マイアミのカフェバーみたいな夜のＰＳＫのネオン

四国は土佐というと、一筋縄ではいかん頑固物「いごっそう」のお国。そしてここにまた、頑固にＨソフトに精進する男たちの集団・ＰＳＫがあるワケだ。

そのＨソフトの老舗の門をたたくと、出て参りましたのはハード＆ソフトの2本。べつにコンタクトレンズではないけど、どちらも目には刺激が強いかな？　てなわけで、まずはハードからいってみましょっと。

その名も『ザ・病院』という、格調高いこの響き。登場するは藤戸健司先生だ。

ゲームはテキストアドベンチャー。主人公は高知日報社会部の記者で、その目的は、新薬治験の名のもとに生体実験が行われている（う……ヤバそーな内容）という、猛狂病院に潜入し、その証拠資料を集める……という、スパイ活動的な感じのもの。

じつはこの主人公（山崎勝義）の彼女で、猛狂病院の看護婦・松田郁子(これって、ＰＳＫのお姉さんと同姓同名なんですが……まーいいでしょう)が、この事実を知ってしまったがために、じつに不幸な目にあってしまうわけだ。そして土曜の昼下り、猛狂病院の正面玄関前の芝生に埋もれるように落ちていた、一枚の血染めのキャッシュカード……。

「たすけて　殺される」

——とまあ、こんなクダリで始まるこのゲーム。中高生にはちょっと難しいかな？　って感じだけど、やっぱり大学生以上をターゲットに製作されているみたい。モノクロの画面処理や、難しい漢字のたくさん入った医学用語がバシバシ出てくる。

これだけではないゾ。

病院と言えば看護婦さん、白衣の天使の花の園。トーゼン期待できるもんがあるワケだけど、相対的にＨ度はか

◀取材が終わった一行は夕ダ酒の宴会へ。(左) 使用前→(右) 使用後、てなワケでございまして、さらにこの後ドツボになだれ込んでいくのであった

49
キミは赤ずきんのパイパンをペロペロとなめ回す。「えへへ。つるっつるのくせしやがって、あそこの形だけはしっかり大人だな」赤ずきんのま○こがしっかり濡れたのを確かめると、キミはズブリとポコチンを突き刺した。「おおっ！　いい……。ガキのま○こはよく締まる！」だが、突然キミの鼻はポロッと落ちた。赤ずきんは体内に梅毒をも盗んでいたのであった……。END

なりソフト。それでも、「おおっ、こいつは！」というカットはピシャリと押さえてあるところは、さすがＰＳＫ。

他には、ＰＳＫのスタッフが集まってチンチロリンをやっていたり、滅菌されたゴキちゃんのパックがあったり、誰かさんの名刺が落ちていたり……と、意味不明のものも。

ところでこのゲーム、「おまけの画面〝私はこーしてThe病院した❣〟 なるもんが入ってまして、藤戸氏がゲーム製作に着手するまでの美談がつづってあるのだ。〝SHIFT〟を押しながら立ち上がると出るそーですじゃ。

あと、おマケのファイルでとんでもないのが１本隠れている。内容は㊙！

藤戸氏の自信作、期待してくれい。

……さてさてハードから一変して、今度はソフトなソフト。お待たせ！ ロリコンソフト界にこの人ありとうたわれた、武市好浩巨匠その人だ。ほれ、頭が高い！

ひっさげて来られたのは『スカポン探検隊』。じっつに脳天気なアドベンチャーゲームで、内容はもちろん㊖もんのスケベ。

主人公はプレイヤーと、ヒマつぶしについてきた助手の男、そして「シナモンお竜」という、鋼鉄の処女膜をもった「鋼鉄の女」の３人。このメンバーで、秘密生物研究所のある島へと、究極の精力剤を求めて探検へ一発！ もとい、出発するワケである。じつは彼らの前に１次探検隊（これが女ばっか）が渡っており、守護神「オスラ」を祭って神殿を作っちゃってるんだ。まー、そこをかわして何とかモノをいただき、さっきの「鋼鉄の女」に初体験を……（要するに処女膜が鋼鉄なので、究極の精力剤でもってチ○ポを強化しないとダメなワケですね）というプロット。ちなみに、この島のモデルが三宅島で、火口内に神殿があって…というコトで、オスラとは巨大な松茸の……おっと余白がないなー。

途中には「セーラー服の木」やら、「女モドキ」(女のかっこをした植物。やることもできるが中毒性がある)やら、「ゴケマクリの木」(この実があとで役に立つらしいが、女がいないと取れない」やらの奇怪(?)な植物があって、もう不思議やらスケベやら何がなにやら!!

『スカポン２』も企画中だそうで、これは目の離せない１作になりそ！

ＰＳＫ四日市も春に始動だぜよ!!

▲脳天気にＨなシーンがドカスカ入っている、こちら『スカポン探検隊』。面妖な生物も登場して、……あっ、それは♡武市好浩巨匠は健在であります

▲内容はバリバリにハードな『ザ・病院』。……なんですが、あららら……こんな画面も入ってたりするワケで……。まあ、このへんはちょっとしたブレイクですな

愛をこめて PSKから
お年玉

ぬあんとここにひかえしは、『ザ・病院』のファイル＆原画集でＲ！ その他もろもろの資料や、アブない写真、太っ腹にプレゼントしちゃおう。

▲権威あるファイルリストと原画集。ハガキ待っちょるゾ

バカッぱなし

取材のあとで恒例の(?)酒宴。瀬川さん持ちこみのタダ酒をコップでガバガバ飲んで、私や死にましたぜ、ホント(でもタダ酒だから儲けモン)。――さらに次の日の帰りの飛行機、この席がまあ運悪くもプロペラの真横(高知↔大阪はプロペラ機なのだ)！ 音はうるさいは、着陸が近づいて上下運動が激しくなるは……の始末で、取材班そろって真っ青な顔をして、大阪に着いたのでありました。

50 人魚姫とＳＥＸするなど、後にも先にもキミだけだろう。なんという大胆さだ。キミは意気揚々として、いよいよ最後の相手のシンデレラに挑む！ シンデレラは変装の名人だ。それゆえに注意深く戦うことが必要だ。31へ。

第30チェックポイント

システムソフト

システムソフトさんは、博多の一等地に自社ビルを建てたとです。10階建てで最上階はバーになっとるとです。わしゃあうらやましかです。

バカっぱなし

編集のN濱は、木下さんのファンだということである。確かに、木下さんは気くばりの人で、女のコにモテないはずはないであろう。それよりも、私が注目したいのはシステムソフトの女子社員たちのかわいいこと。木下さんはうらやましい人である。

ビルはりっぱ。新作ぞくぞく。接待もゴーカであった

▲『ティル・ナ・ノーグ』の隊型設定画面です

そうだ、諸君。システムソフトは、渋い作風、高い技術力、派手な呑みっぷりで業界をリードする優良ソフトハウスだ。『ロードランナー』で日本のパソコンゲームブームに先鞭をつけ、『大戦略』シリーズで沈滞の見えてきたゲーム業界に活を入れ、さらに『上海』でもってコンプティーク編集部を脳死状態にしたその実力は並み大抵のものじゃない。しかも酒はうまいしねえちゃんはきれいだ。博多の未来は明るい。ということで、期待の新作を3本、みっちり紹介するけんよろしくな。

まずトップバッターは12月初旬発売予定の『ティル・ナ・ノーグ』。シナリオ、マップ、登場キャラがゲームをやるたびに書き換えられるという、まったく新しいタイプのRPGだ。諸君、マジな話こりゃすごいぞ。一生遊べるぞ。なにしろシステムソフトじゃ社員がこいつで遊んでばっかりいるんで仕事にならないってくらいなもんだ。

▲ダンジョンの中。歩いてないとこは真っ暗闇のまま

▲作者の一人、竹谷氏。眠たそうな人でした

この『ティル・ナ・ノーグ』という英語がわからない人がいるかもしれないが、『ティル・ナ・ノーグ』はケルト語だ。で、ケルトという国がどこにあるかっていうと、そんな国はありませしえん。ケルト語は古代言語です。このゲームはその古代ケルト神話をベースにしたRPGというわけ。

遊んでみると、画面も良いし、マル

▲左の写真は本社ビル6階でのスナップ。上は10階で呑んだくれる有象無象。某ログイン誌編集者、リバーヒルソフト社をも巻きこんでの宴会であった

51 「この10人の美女のま○この色つやや、そしてハメ具合などによって、シンデレラ様を当てていただきます」観衆がどよめく。「しかし、もしはずれた場合は死刑になります」場内が一瞬シーンとする。だが、キミはやるっきゃないのだ。キミは唯一の立候補者として舞台へ上がる。さて、さきほどアナルSEXをしたのなら13へ。していないのなら95へ。

◀栗山ホナミ嬢。コナミとは無関係

チキャラクタっていうのもおもしろい それに、毎回新しくなるというのが何よりうれしい。女房とＲＰＧは新しいほど良いっていうけど、毎晩女房が変わったら、こいつは旦那、極楽ですよ極楽。

難易度は作者の竹谷クンによると「１ゲーム３日ぐらいじゃないですか」ってことだ。なるほど、女房もＲＰＧも３日ぐらいかけて、じっくり責めてみたいもんだ。うん。

もうひとつ新しいのは、敵キャラを味方につけることができるってこと。これによって、ストーリーにかなり幅ができる。さすがはシステムソフト、呑んだくれている間にもちゃあんとゲームのことは考えている。ま、とにかく買ってみんしゃい。損はしないけん。

お次は『かわいそう物語』。ヘンなタイトルだけど、かんべんしてやってくれ。ゲームの説明をしてくれた栗山穂奈美ちゃんによれば、キャラクタがばんばん死んじゃうんで、かわいそうになっちゃったんだそうだ。博多の女は情が深いのだよ。

さて、このゲームは88ＶＡ専用だ。ってことは、グラフィックには期待してもらっていいと、断言しておこう。発売予定が12月下旬ってことで、まだ完成版じゃなかったけど、デーハなマップとクローズアップ画面を左右に配置した姿はなかなかのものだ。

▲『かわいそう物語』７つの国のひとつ『太陽の国』

ジャンルは「アクティブアドベンチャー」。つまりアイテムを拾ったり、人と話して情報を集めてゲームを進めてくというわけ。この会話が、ゲームのキモになる。操作はマウス。詳しくは発売を待っててね。

最後は『ファンタジーナイト』。これは11月中に既に発売されている（はずだ）。このゲームは何を隠そうあの『大戦略Ⅱ』をベースにしたファンタジーシミュレーションだ。要するに『大戦略』の戦車の代わりにトリケラトプス（恐竜）、輸送ヘリの代わりにペガサスって感じで闘うんじゃ。ばってん、このゲームは「焼き直し」ではなかとです。こいつ魔法も使えるし、地形やモンスター（うじゃうじゃおるぞ）同士の関係も複雑に再構成されるとる。それからマップも10か15は用意されとる。ま、そんなところじゃ。

▲左がクローズアップで右が拡大マップ、操作はマウス

▲『ファンタジーナイト』のキングドラゴン。強い！

▲戦闘画面は火の玉がブッ飛んだりして迫力満点だ

余談になるが、システムソフトの木下さんの大接待は、業界では超有名だ。

今回は、システムソフトの自社ビルの10Ｆにあるバーから始まり、和風、洋風、インド風と、さまざまな博多の夜の世界に連れ出していただいた。

どうも木下さんが連れてってくれるお店って、おしゃれな所ばっかりで、博多って東京よりもススんだ都会なんではなかろうかと思ってしまう私です。

愛をこめて システムソフトから お年玉

さすがは業界一の太っ腹ソフトハウス・システムソフト。読者プレゼントのお年玉にも惜しみのない資本投下戦略でのぞんで来た。

これ以外に、コンプティーク編集部のＮ濱Ｊ子は自分用に色エンピツをねだったりしていた。

お年玉は各点3名様限定。Ｎ濱Ｊ子に流れた『大戦略』色エンピツはあまりにも貴重だった。

▲『大戦略』カレンダー。３枚セットになっている

▲『大戦略Ⅱ』の色鉛筆。貴重品じゃ

▲『大戦略Ⅱ』のエプロン。戦闘的に料理に取り組める

▲『OGRE』のポストカードとバッジです

バカっぱなし

システムソフトビルの10Ｆのバーは、異常におしゃれだ。照明は暗く、ものすごく大きいスピーカーから、ボサノバやジャズが流れる。カクテル類もなにやら、不思議なものがいっぱい。足元に窓があり、こんなとこから、のぞき見する夜景もよいなあって感じだ。一般人ももちろん入場は可です。キミたちも、おとなになったら行くんだよ。

52 カニはいとも簡単に人魚姫の中に入ってしまった。「ハハハ！　あなたもバカな人ね！」「なに？」「私の中にカニがいる限り、あなたは私を犯すことができないわ」「あっ……し、しまった！」軽率だった。後で自分のポコチンを入れなければならなかったのに……。もう人魚姫とはＨができないぞ。あきらめるのなら55へ。やけくそでフェラチオさせるのなら11へ。

第31チェックポイント

リバーヒルソフト

リバーヒルソフトは「博多マンハッタン化計画」というのを静かに推し進めている。で、オフィスのインテリアからしてシブいわけだ。

J.B HAROLD
今年も思いっきりミステリーします！
J.Bに続く名探偵もついに登場！

えびす顔社長のやさしい目がキラリと光る時、新作が誕生

▲「百万ドルの笑顔」岡崎社長と「J.B.の母」鈴木理香嬢

左の写真を見てくれ、岡崎社長はマンハッタンにもちょっといないハッピーフェース。大黒様のようなありがたいお顔だ。思わずおまんじゅうをお供えしたくなるから不思議だ。

新作ソフトの案内をしてくれた鈴木理香さんがまたすごい。なにしろこっちがゆっくりかまえてことばを選んで、

「はあ、そうですか。なるほど」

と言っている間にA４で２枚ぶんぐらいしゃべっちゃうんだから。それほどこの人の頭の中にはいろんなことがゴチャマンと詰まっているのですよ。

というわけで理香ちゃんがお話してくれた『マンハッタンレクイエム』のアナザーストーリー、つまり番外編の情報を紹介しよう。

正式タイトルは『アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム……キス・オブ・マーダー……殺意のくちづけ』ううむ、長い。以下『殺意のくちづけ』と略す。

ところで、念のために説明しておくけど、『マンハッタンレクイエム』というのは、昨年はじめに発売された推理アドベンチャーで、さっきから話題にのぼっているJ．B．ハロルドがそのゲームの主人公をやってる私立探偵

J．B．ハロルドは愛煙家だ。ブランドはラッキーストライク。嫌煙運動が盛り上がっても、J．B．はそんなことには頓着しない。男らしいやつなのだ。

噂によると、リバーヒルソフトは、J．B．のおかげで、昨年３月に新しい事務所に移ったという。J．B．は頼りになる男なのだ。

新オフィスは前のオフィスに比べて格段に広く、おしゃれになっていた。特に社長室がおしゃれ。デスク、スタンドからドアの取っ手に至るまで、すべて統一したコンセプトでコーディネートされていた。灰皿まで気取ってポーズをとっていたりして、まるでマンハッタンのオフィスでありました。

ところが、「やあやあようこそ」と、出てきた岡崎社長は、当たり前の話だけど、日本人だった。

といってもただの日本人ではない。

▲リバーヒルソフト社員一同の図。広いスペースで「わはははは」と仕事をしているが午前中の出勤率は低い

バカッぱなし

なにしろ鈴木理香さんはエネルギッシュな女性だ。編集のN濱は、すっかり理香ちゃんの影響を受け、生き方を変えたようである。しかし、そのわりには、「絵馬」を忘れて、後で宅急便で送ってもらってスタッフのみなさんにご迷惑をかけるなど、ヘマも多かった。

53 「ねェ、どんな気持ち？」 女がふり向きながら聞く。「たまんないぜ。このまま出そうだ……」「うふっ」 女はかわいく笑いかける。「なあ～、おまえひょっとして、シンデレラじゃないのか？」 女はハッとすると、すばやくポコチンを抜き取る。そしてあっという間に逃げ去ってしまう。「くそ～、あの女がシンデレラだったのか……」 キミはじだんだを踏む。97へ。

リバーヒルソフトの「マンハッタン化計画」はすごい。会社の中にスヌーカーのセットがあるとこなんて、見たことない。仕事の疲れなんか一挙に吹っとぶだろーな。いいな、いいな。しかもだ、社員は、法人でスポーツクラブの会員になっており、ラケットボールやエアロビクスに汗を流しているとのことだ。エグゼクティブだなあ。

それから事件に関係のあるバラの花やら、ダイヤモンド(「青い嘆き」というのだよ)やら、ニューヨークのバスの切符といったような小道具の写真が提供されそう。ちゃあんと死体の写真なんかも撮ってある。これはなんとハワイの芝生で寝てたおっさんの写真なんだそうだ。

凝ってる！

なのである。でもって、ここが大事なとこなんだけど、今回の『殺意のくちづけ』はその『マンハッタン・レクイエム』の本編を持っていないと遊べないのだ。具体的には『マンハッタン・レクイエム』のシステムディスクとワンセットにしてプレイする必要がある。

つまり『殺意のくちづけ』は新しいゲームというよりは、別シナリオといった感じのものなのだ。で、発売は12月の上旬。値段は5800円。毎回おまけが充実したJ．B．ハロルドシリーズだが、今度は「J．B．インデックスブック」ってのがくっついてくる。まあ、用語集みたいなものだけど、実におしゃれな出来上りになっている。

同行した編集のN濱J子は、『マンハッタン・レクイエム』(会社のもの)の手帳とシールだけムシリ取ったというウワサがあるが、「インデックス・ブック」の話を聞いたとたん、彼女の目が輝いた。危険だ。

内容についてもちょっと教えてあげよう。『マンハッタン・レクイエム』のそのまた前の作品、『殺人倶楽部』の中で出てきた「ダウンヒルズ暴行事件」という未解決の事件が、今回の「青い嘆き盗難事件」と、どうやら関係がありそうなのだ。ううむ、複雑だあ。

プロローグは小説仕立て。コマンド選択画面からゲームに入っていくと、謎は謎を呼び、事件は事件を呼び、血は血を呼ぶのである。今回の場合は、犯人までは割合に簡単に追いつけるが、犯罪の立証が難しくなってるってことだ。まあ、がんばってみてくれ。

さてさて、『マンハッタン・レクイエム』についてはこのたびX68000版が

▲下段左の死体写真の正体は「昼寝してるおっさん」

▲×68000版には「人物関係図」画面がつく

▲くつろぐJ.B.。グラスから手を離さない姿勢が立派

出ることになった。内容はほとんど変わらないけど、画面は若干ワイドになって、解像度も良くなった。おかげさんで画面の上で「ラッキーストライク」の文字が読めるようになった、と、担当の宮崎クンはいばっておりました。オープニングの画面もオリジナルのやつを用意するそうだ。ソフト不足に泣くX6(「ペケロク」←X68000のこと)ユーザーよ、夜明けは近いぞ。

最後に「J．B．クラブ」の情報。

こいつはミステリーゲームファンの同好会みたいなもので、会員には年3回「J．B．プレス」という会報が郵送されるってことだ。それから、モニタープレイや新作の情報なんかも優先的に教えてくれる。入会金はおまけのタダで年会費が2000円。

実になんとも、痒いところに手が届くじゃないの。

うれしいねえ。

愛をこめて リバーヒルソフトから お年玉

プレゼントはJ.Bハロルドの顔入りのTシャツ。シブいのはいいんだがブ男が着ると似合わないのが難点。もしブ男のキミに当たってしまったらすっぱりあきらめてそこいらへんのギャルにプレゼントしましょう。

でもJ.Bと比べられて君のブ男ぶりがますますピカピカとキワ立ってしまうかもしれない。そこでコンプティークとしては写真選考の上でお年玉当選者を決めようとも思ったのだが面倒くさいのでやめた。うーん意味のない話。

◀限定2名様に当たります！

54　キミは右側の女のま○こに、指を1本、2本と入れていき、ついには5本の指を入れる。そして手首をグリグリとねじこんでいく。「あ～ん、苦しい」女は尻をよじってもがく。手首は完全に女の中に埋まって見えなくなった。虫の息であえぐ女。キミは左側の女にも同じように試した。右側の女でアナルSEXをするのなら40へ。左側の女でフィニッシュするのなら4へ。

第32チェックポイント

テクノソフト

妖怪ゾロゾロ、坊さんビシバシの『九玉伝』。頭の中は数字でいっぱいの『コムサイト』など異色ソフトを次々と生み出すテクノソフトでやんす！

バカっぱなし

ライターのD氏は飛行機に乗り遅れたため、H編集者とSカメラマンは長崎空港で2時間の待ちぼうけ。ドホホ……。翌日、朝一番で大阪に発つため、またH氏とS氏は5時に起床しての見送り。トホホ……。入稿の締め切りがせまり原稿の催促をしても平気で破るデイヴ菅原氏！

アクション、RPGなんでもござれ！

長崎からバスに乗って佐世保につう〜いたァ♪　てな訳で、やって来ましたここは佐世保の中心地。その中でもひときわ輝いているのが、テクノソフトのでかい看板でした。前回のソフトハウス・マラソンで、テクノソフトの超新作は4本あったんだよネ。1本目の「九玉伝」と2本目の「コムサイト」はすでに発売されていてホッとしたんだけど、3本目の「ボルトオン」は、いまだ開発中でありました。ゲームの基本的コンセプトは前回同様、成長型レーシングゲーム。軽自動車からスタートし、いろんなレースで賞金をかせいで良いパーツを買っていくRPGタイプなのだ。そして4本目の「ビッグシーザー」は？　ナヌ!?　ボツったのォ〜！　なんともう「ビッグシーザー」はこの世のソフトではなかったのでした……合掌。

さて、今回のマラソンの目玉は？　ビッグシーザーの怨念を一身に受け、突然その姿を現わした「D'」（ディーダッシュ）なのだ。これは男女2名が主人公の惑星間大型輸送船を舞台にした、アクティブRPG。ストーリーはエイリアン風味つけで、テクノお得意の2人同時プレイがさらに充実しているゾ。これはマルだ！

▲すっげェ〜グラフィック！　まいりました

▲佐世保に集まった、キミョ〜なヤツラ…コイツラただ者じゃない

◀キミョ〜その①、キミョ〜その②、キミョ〜その③他の人種とどこか違った、開発スタッフの方々

愛をこめて テクノソフトから お年玉

さァて、テクノソフトさんからお待ちかねのお年玉は、まずテクノさんオリジナルのレポート用紙を2名に。必読〝いがらしみきおのBUGがでる〟を1名、そしてコムサイトのデモディスクを、なんと2名さまにどうゾォ！

▶オリジナルレポート用紙

▶う〜ん、よくわからんノリだなァ……

▶これは貴重品だよ、ぜったい！

55　キミがしょげているうちに、人魚姫もだんだん元気がなくなってきた。どうやら干からびてきたようだ。「お願い水を……。私に水をかけて……」Hできない腹いせに、ションベンをかけてやるなら90へ。ひからびる前に、カニにポコチンをはさまれることを覚悟でHするなら37へ。

取材も終わり、夜の長崎・繁華街へ……。とある居酒屋に入り、チューハイを注文したSカメラマン。味が薄いと怒り店員に文句!! それを無視されたSカメラマン激怒。テーブルを引っ繰り返しての大あばれ。他人のふりをきめこむ編集者H氏とライターD氏。その後、S氏は外にほうり出され、雨に濡れながらひとりホテルに帰ったとサ。メデタシ……。

第33チェックポイント

アルシスソフトウェア

佐世保と言えば、SSK（佐世保重工）とか原子力空母とか、米軍基地とか……デェ～イ！　そんな暗いイメージの中でガンバル、アルシスだゼ！

次回作ですか…フッフッフッ！　この不敵な笑いは…

▲楽しいソフトハウスの未来は明るいのだ！

元気、元気とにかくゲンキ！　この力はいったいどこから湧いてくるんだろう…私はずっと考えた…そして今、私は分かったのだ、あの元気の素が。それは営業部（～部ったって、全員で5人しかいないんだけどネ）の平さんだ。背が高い、声がでかい、顔がでか…とっ、これは違った）（ヤベェ～）。とにかく、この人の勢いはすっごい。今回の取材も、すっかり平さんの迫力にのまれ超新作の情報が全然聞けなかったよォ～フェ～ン！

どうやら、開発部（何度も言うようだけど、5人しかいないんだからネ）の吉村さんが構想を練っているみたいなんだけど、平さんの鉄のカベは厚かった…。でもボクが『リバイバー』ファンだったので、終始リバイバー談義に花が咲いたのでした（自分だけ楽しんでんじゃない㊓）

全国のアルシスファン諸君！　次回作を期待して、ジッと良い子で待とう。

▲根っからのSFファン吉村さん！

▲ヒョ～キン！　ヒジョ～に明るい久原さん

▲しゃちょ～！　ゲンキでっかあ～!!

愛をこめて アルシスソフトから お年玉

◀こちらもオリジナルDケース

◀カッチョイイ！ オリジナルDパンツだ

元気いっぱい、アルシスからD（ディスク）パンツを5枚1組で10名に。オリジナルDケースを5名にプレゼントしてくれちゃうゾ！　う～ん太っ腹!!

56　しばらく行くと、下半身から血を流した息もたえだえの小人が倒れていた。キミは駆けより小人を抱き起こす。「おい、しっかりしろ！」「し、白雪のおフェラに気をつけろ……」小人はそう言うと息をひきとった。「白雪のおフェラだと……？　どういうことだ？」目の前には1軒の小屋がある。入って行くなら59へ。様子をうかがうのなら85へ。

ゴール

ソフトスタジオウィング

ハイビスカスの花ひらき、温泉がドクドク湧き出る南海の天国、大分県、しかしここにもおどろおどろしいゲームを作る男たちの姿があったのだ。

バカッぱなし

超能力者が住む館、ソフトハウスウィングへ踏みこんでみたら……

▲社員および見物人および社猫「日の丸」および不気味な絵一同

ソフトスタジオウィングは大分市内の国道沿いで看板も出さずに営業している。社員４人、部屋数が２つで社猫が１匹。これが会社の全容だ。

不安になって「社長は誰ですか」と尋ねると、駅まで迎えに来たおっさんが「ふふふ、実は私です」と答えた。で、プログラマはそのおっさんの息子で社員はその、友達だという。ううむ、まるで家族営業の八百屋である。

ところがどっこい、ここんちの新作『波動の標的』はディスク６枚組の超大作だ。基本的には旧作『白と黒の伝説』の流れをくむグラフィックアドベンチャーだが、登場キャラ、マップとも大幅に拡大されている。会社は小さいが、やることはでっかいのである。

今回の新作は音楽に凝っている。というのはソフトハウスウィングの面々はそろいもそろって、バンド経験者なのである。しかも前作の売り上げは楽器やら12チャンネルのミキサーやらにつぎこんでしまったのである。

それだけで驚いてはいけない。デザイナー兼音楽担当の宗野晴彦氏は、なななんと超能力者なのだ。スプーンを超能力で曲げるのだ。というわけで、『波動の標的』はオカルト趣味むんむんの不気味アドベンチャーなのだった。買わないと呪いがかかるぜ！

▲『波動の標的』タイトル。消えた方がシブイのだよ

▲次々と新しいシーンがオーバーラップするのだよ

ソフトハウスウィングにまつわる怪談は数々あるが、それもそのはず、ビルのとなりは墓場なのだ。なんとも、このソフトハウスに似つかわしいではないか。社長の朗らかな笑い声すらもなぜか不気味に響くのであった。

愛をこめて ソフトハウスウイングから お年玉

ここのお年玉はタダもんじゃないぜぇ。なにしろ念力青年・宗野晴彦師の念がこめられているのだ。お年玉の不気味人形にも、安産絵馬にも師はしっかりと念をこめてくだすった。でも悪い念じゃなくて祝福だそうだから安心してくれ。合掌。

◀目からスライムが出てくる人形だ

◀怨念をこめてるわけではありません

57 キミはゆっくりとグリセリン液を注入していく。「あ～、入ってくる。入ってくる～」美女はよだれをたらしながら歓喜の声をあげる。なんと、彼女の中に1000c.c.もの液が注入された。「あ～ん。出ちゃう。お願い、センをして！」キミは周りを見回すが、適当な物が見あたらない。指で押さえるのなら34へ。10円玉でセンをするのなら93へ。

好評連載

How To Win

'88年、"ゲーム始め"の前にまず『HOW TO WIN』を読もう

最新人気ゲーム必勝法

イラスト／梠村嘉一

●日本ファルコム ☎0425-27-6501●PC8801SRシリーズ(VAは非対応)/9800円

発売直前緊急レポート

SORCERIAN

ついに『ソーサリアン』発売に向けファイナル・カウントダウンが始まった。てなわけで、今月は発売直前緊急レポート。『ソーサリアン』とはどんなゲームなのか、この際もういちどじっくりおさらいしようじゃないか。

突然だが諸君、1987年ももうそろそろおしまいだ。いつだって年末が来るとシミジミ思うものだが、今年はとくに波乱にとんだ1年だったような気がする。地価爆発、株価暴落、円高は驚異的に進行し(……やめよう、ここでしたってムダな話だ)。ま、パソコンゲーム界だって例外ではない。ハードボイルドな推理物アドベンチャー、盛りあがるSLG人気、超大型RPGの登場。ほんと、いろんなことがあったもんだ。そして、そんな1987年の最後を飾る一大イベントといったら、やっぱり『ドラスレV・ソーサリアン』の登場、これっきゃない。

もちろん、コンプティークでもこの新しいRPG時代を予感させてくれる『ソーサリアン』については、過去数回にわたり分析・紹介してきた。かの冒険家デイブ氏は、『ソーサリアン』の「どこがスゴイか」をしっかりと紹介してくれたし、KEIKO嬢も毎月いそがしい時間をぬっては立川までかけつけ、その進行状況をくわしくレポートしてくれた。こんせつ丁寧な記事に、ページを繰りながらナミダした人だって多いはずだ。

とはいってもだ、『ソーサリアン』はあらゆる意味で新しい部分の多いゲームである。これまでのふる〜い常識や先入観では、なかなか全貌をとらえにくい。ハッキリいっちゃえば、「う〜ん、だいたいの感じはつかめたんだけど、細かいところがまだモヤモヤと……」というのが正直なところなんじゃないのだろーか?

そんなことで今月はこれまで連載してきたHow To Win『ソーサリアン』情報の総まとめ。「シナリオやキャラクター、魔法・モンスターはどうなっているのか」、「いままでの旧タイプRPGとどこがちがうのか」、もっと単純に「『ソーサリアン』ってのは、どんなゲームなワケ?」というあたりについて徹底的に解剖してみようと思う。

念のためいっとくけど、ここから先の情報は発売直前でドンガラガッシャンのファルコムさんに押しかけ取材して、うさんくさがられながらモギ取ったアツアツのネタだからな。赤エンピツもって、しっかり読んでくれよ。

これはあぶない!

ソーサリアンのシナリオ一挙7本公開だあ

ちょっとちょっと、いいのかなァ、こんなことしちゃって。まだ発売前だっていうのに『ソーサリアン』全シナリオ15本のうち7本も紹介しちゃうんだから、コリャちょっとモンダイかもしれないよ。やっぱり、まだやめといたほうが……。

まっ、細かいことにはこだわらないで、「こんな冒険が楽しめるんだよ」っていうカルいノリで読み流してもらいましょうか、うふうふ、ファルコムさん本当にごめんなさい♡ コンプティークは悪い子です。

58 「白雪姫。りんごを中で割ってみなよ」「無理よ。卵じゃないんだもん」「やってみなきゃ分かんないさ」白雪姫はしかたなく、中で締めつけ始める。「そらっ、がんばれ」白雪姫は真っ赤になりながら太ももに力を入れる。すると、グシャッという音とともにりんごが中で割れる。そして白雪姫のま○こから汁が流れ落ちてくる。思わず吸いつくのなら**94**へ。次の手に移るのなら**96**。

ソーサリアン6つのチェックポイント

その1 シナリオ

まず『ソーサリアン』で特筆すべきは、そのフレキシブルなシナリオ構成だ。パッケージには、いろんな難易度のシナリオが合計15本用意されている。プレイヤーは、その中から自分のキャラクターの成長に合わせて、ある程度自由に冒険を選択することが可能。かんたんなシナリオで経験値をたっぷりかせいでもよし、ちょっと背伸びしてむずかしいのに挑戦してもよし。架空世界ソーサリアンの住民となってさまざまな体験を味わうところに、いままでのヤリ逃げ型RPGとはちがう点がある。

その2 キャラクター

キャラクターメイキングにも、グッと幅がでた。選択できる人種は4種類。それぞれに性別があり、なんと職業は60種類にもおよぶ。

その3 魔法

7つの星がもつ要素を調合して、もっている武器に魔力を与える。あらかじめ決められた魔法を使うのではなく、自分で開発していかなければならないってワケ。

その4 モンスター

種類がどうのこうのよりも、むしろその性格に注目したい。すべてのモンスターが、みな独自の判断とパターンで動き、攻撃してくるのだ。

その5 ショップ

これといって変わった店はないけれど、店の主人がクセモノだ。こちらの行動をビンカンに見抜いては、やさしく応対してくれるときもあるし、冷たくされたりもする。

その6 トラップ

ダンジョンの中には、アイデアを凝らしたワナが用意されている。しかも、ごく自然に、かつシナリオ展開上理にかなった配置というのだから、コイツは手ごわい。

盗まれた王様の杖

町の平和をつかさどる王様の杖が、ゴブリンによって盗まれてしまった！　乱れた町を元に戻すため、一刻も早く杖を取り戻さなくてはならない。

さーて、まず小手調べ。『ソーサリアン』15のシナリオ中、一番カンタンな冒険はコレだ。しっかり遊んで、コツをつかもう

最初に紹介するのは、15本用意されているシナリオの中でも一番のお手ごろ、「盗まれた王様の杖」だ。「ソーサリアン」を始めたら、とりあえずコレから始めるのが無難なんじゃないのかな。コンパクトにまとまっていて、だいたい2〜3時間がんばれば終了できるそうだ。ゲームのトレーニング編ってところだね。

とはいっても、ケッコー手加減なしのワナがあったりするから、みくびっちゃダメ。ほかと比べたら楽だっていうだけで、カンタンだってワケじゃない。そこんとこ、誤解のないように。

イラスト／盛本康成

59 キミはそっと小屋の中へ入って行く。中には小さなベッドが7つ置いてあった。一連の騒ぎで一睡もしていなかったキミは、ベッドを見たとたんに眠くなってしまった。ちょいとひと眠りさせてもらうのなら17へ。眠けをさますために再び外へ出るのなら25へ。

ソーサリアンの冒険は キャラクターメイキングから始まる

さて、それではさっそくキャラクターメイキングからいってみようか。まず考えなくてはならないのは、キャラクターの名前。『ソーサリアン』のキャラクターには男女の性別があるから、どちらにするのか決めてから名前をつけたほうがいい。そうじゃないと、オカマさんになっても知らないよ。

次に、人種だ。これは、ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフの中から選ぶ。ファイターやウィザードは人種ではなく職業だろうって？　ウン、まーいままでのRPGだったらそうかもしれないけど、ここではちがうんだ。よーするに、ファイターだったら「生まれつき頑強なヒト」、ウィザードだったら「生まれつきアタマのいいヒト」ってな感じで理解してちょ。４種類それぞれ微妙に基本能力がちがっていて、ファイターは戦闘に強く、ウィザードは賢く、エルフは敏捷で、ドワーフは粘り強い、と……だいたいわかるよね？　そうそういい忘れた、人種によって寿命がちがうんだ。コレ、かなり重要(チェック入れてね)。『ソーサリアン』では１回冒険に出るたびに１歳ずつ歳を取っていくから、老化は深刻な問題だ。ちなみに、この中ではエルフが一番長寿なんだそーな。

各種パラメータは、見てのとおりだ。強さ、マジックポイント、敏捷性、マジックレジスタンス（対魔法抵抗力）など。多少ボーナスポイントで修正できるようになっている。

▲これがキャラクターを表すパラメータ。ボーナスポイントで修正することができる

▲誕生したばかりのキャラクター。レベル0、年齢は20歳だ。とってもカラフル！

カルマって知ってる？

キャラクターのパラメータの中に、KRMというのがある。これは、そのキャラクターのもつ「業」（カルマ）だ。「人徳」っていう感じかな。国を助けたり人々のために働けばカルマは高くなるけど、逆に悪いことをすると下がってしまう。カルマが低いと、店の主人や町の住人たちから嫌われてしまうぞ！

ルシフェルの水門

モンスターによって作られた水門によって、町の水源が止められてしまった。水門の鍵となる3本の剣を集め、町に潤いを取り戻す。

大がかりなワナと、青色を基調にした美しい背景画面。『ソーサリアン』のダイゴ味を、じっくり楽しみながら遊びたいシナリオだ。

このストーリーは、モンスターのつくった水門を開けて、町に水を取り戻すのが目的だ。つまり、途中どんなにたくさんモンスターを血祭りにあげても、なーんの得にもならない。ほら、モンスターがドワッと出てくると、ついつい「やってやるぜっ！」とばかり熱くなっちゃうけど、ここではガマンが大切。つまらない戦闘にこだわってケガしないよう、いつも冷静にかまえなくっちゃダメ。

また、凝ったワナや仕掛けがふんだんに使われているから、そのあたりも見どころだ。

「ほんとにあなたが王子様？」「ああ。ぼくと白雪姫は結ばれる運命にあったんだよ」キミはそう言うと、いきなり白雪姫を抱きしめ、ベッドの上に押し倒す。「ああ、いや！　やめて王子様！」白雪姫は軽い抵抗を示す。強引にドレスを引き裂くのなら92へ。ドレスのすそをまくり上げ、ま○こに手を持っていくのなら30へ。

こいつはスゴイ、職業なんと60種

さて、キャラクターは10人までつくれるんだが、実際に冒険にでかけられるのは最高4人まで。じゃあ残りのキャラはどうなるかというと、町でいろんな職業についてお金をかせぐってワケ。どう、泣けてくるでしょう。

職業は見てのとおり60種類、ただし男は医者になれるが看護婦にはなれないとか、若いうちは経験がものをいう職業はダメとか、いろいろ制限がある。

下の表は、キャラが20歳のときの各職業の年収と、「なれる・なれない」を○×でしめしたものだ。キャラが歳をとるにしたがって、なれる職業も変わっていくので注意のことね。

職業	収入	ファイター男	ウイザード男	ドワーフ男	エルフ女
農夫	10	○	○	○	○
錬金術	6	×	○	×	×
傭兵	8	○	×	○	×
占い師	6	×	○	×	○
工夫	10	○	×	○	×
泥棒	20	○	○	○	○
僧侶	2	×	○	×	×
商人	12	○	○	×	○
船員	8	○	×	○	×
闘士	15	○	×	○	○
道化師	5	×	○	×	○
鍛冶屋	8	○	×	○	×
きこり	6	○	×	○	×
狩りうど	10	○	×	○	×
祈禱師	15	×	○	×	×
悪魔ばらい	10	×	○	×	×
宣教師	2	×	○	×	×
医者	16	×	○	×	×
看護婦	8	×	×	×	○
本屋	5	○	○	×	○

職業	収入	ファイター男	ウイザード男	ドワーフ男	エルフ女
漁師	8	○	×	○	×
大工	8	○	×	○	×
彫刻家	15	×	×	×	×
織り子	5	×	×	×	○
炭焼き	4	○	×	○	×
コック	4	×	○	×	○
スパイ	20	○	○	×	×
報道	8	○	○	○	○
用心棒	15	○	×	○	×
吟遊詩人	8	×	○	×	×
御者	5	○	×	○	×
墓守	3	×	×	×	×
写本	10	×	×	×	×
粉ひき	4	○	×	○	×
家政婦	6	×	×	×	○
踊り子	8	×	×	×	○
花屋	4	×	×	×	○
石工	8	×	×	○	×
髪結い	6	×	×	×	×
仕立屋	10	×	×	×	○

職業	収入	ファイター男	ウイザード男	ドワーフ男	エルフ女
糸紬ぎ	6	×	×	×	×
歌唄い	6	×	×	×	○
紙すき	10	×	×	×	×
通訳	12	×	×	○	○
薬剤師	8	×	×	×	×
骨細工師	12	×	×	×	×
渡しもり	8	○	○	×	×
薬草取り	6	×	○	×	○
葬儀屋	3	×	×	×	×
ワイン作り	4	○	○	○	○
乞食	8	○	○	○	○
調教師	10	×	×	×	×
宝石細工師	15	×	×	×	×
籠作り	8	×	×	×	×
鍵屋	6	×	×	×	×
靴屋	6	×	×	×	×
剝製作り	8	×	×	×	×
弓師	10	×	×	×	×
チーズ作り	6	×	×	×	×
産婆	12	×	×	×	×

捕らわれた魔法使い

町の偉大な魔法使いが、行方不明となった。どうやら、モンスターによって捕らわれの身となったらしい。場所は地底の要塞だ。彼を早く助けねばならない。

複雑に入り組んだ地底が舞台の、本格的ダンジョン物。各階が迷路になっているから、アタマが爆発しないよう気をつけてほしい。

「ええーっ、なんかむずかしそう」なぁんて、へんな声を出さないでもらいたい。地下迷宮といったって、べつにマス目をチマチマ描きながら遊ばなきゃならないってことじゃないんだからねっ。なんていうのかなぁ、いろいろな場面が通路によってちょっぴりトリッキーにつながっているという、そんな感じなんだ。つまり、抜け穴をくぐったらどんな場所に出るのか予想がつきにくいワケなんだな、コレが。

人命救助という崇高(すうこう)な使命なんだから、ビビってないでドーンと挑戦してくれ。

61 「白雪姫。こんなぶっそうな物は捨てて、こいつで勝負つけねえか?」キミは黒光りする立派なポコチンを誇示する。白雪姫はそれを見ると思わずツバを飲みこんだ。「おもしろいわね。でも私には必殺技があるのよ。とうていあなたに勝ち目はないわ」必殺技という言葉にびびるキミ。しかし、ベッドでの戦いを挑むのなら**30**へ。やっぱりやめておくべきかと思うのなら**79**へ。

コンプティーク特捜班の"ソーサリア

ここまでしっかり『ソーサリアン』についてベンキョーしてきたワケだし、コンプティーク特捜班も完成直前バージョンを遊ばせて、もとい、テストプレイさせてもらうことになった。百聞は一見にしかず。やっぱり遊んでみなくちゃあ、ホンモノの味を伝えることはできませんっ！　挑戦するのは、初心者向けシナリオということで井上部長お勧めの「盗まれた王様の杖」である、ジャーン。

まず最初は、キャラクターメイキングから。

すぐ冒険に出れるよう、4人つくる。

内訳はこんな感じだ。
ファイター、男、狩りうど。
ウィザード、女、看護婦。
ドワーフ、男、きこり。
エルフ、女、花屋。
てんでオーソドックスな感じもするけど、こんなもんでしょ？　ファイターとドワーフは、冒険を休んでいるあいだも体を鍛えられるようにという配慮から肉体派の職業。エルフの花屋は、なんとなく美しいという理由から。ウィザードの看護婦ていうのは、たんなる趣味だ(わははは)。ちなみに、泥棒やスパイを職業に選ぶと、収入や経験は結構 Goodなんだけどカルマがボロボロになってしまうらしいんで、考えモノだね。

次に、町に行って装備をそろえなくっちゃ。武器屋に行くとヒゲづらの兄ちゃんが応対してくれるから、各自装備は買えるだけ買っておいたほうがいいよ。それでも少しお金が残るはずだから、薬屋へ行って治療薬を買っておこう。転ばぬ先のポーション、なのであります。

そして、冒険へ。キャラクターの操作は、テンキーを使う。行きたい方向のキーを押しっぱなしにしておけば、どんどん進んでくれるぞ。段差もふたつまでなら、勝手に登り降りしてくれる。コリャ楽だねと先まで進んでいくと、ゲッ、突然地面から湧きでたスケルトンの一団に挟み撃ちにあってしまった。うっ、パーティ最後尾のウィザードがフクロにされて、ああっヒットポイントが下がっていくぅ！　そうか、うっかりしたぜ。忘れちゃいけないの

▲光学エレベーターに囲まれた部屋で、魔導師と対面。これはパーティふたりのシナリオだ

▲『紅玉の謎』。巨大な木の上で、おばさんから情報をもらっているところ

▲えーっと、これは「氷の洞窟」だったかな。妖精がカプセルの中で氷詰めになっている

暗黒の魔導師

町の征服を企む暗黒の魔導師が復活した。彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し、再び町に君臨しようともくろんでいる。彼の野望を打ち砕かなければならない。

暗黒の魔導師がつぎつぎと送りこむデカキャラを倒しつつ、奥へと進む。力と魔法がたよりの、中央突破勧善懲悪RPGだ！

これはいままで紹介したシナリオよりもストレートに楽しめそうな内容だね。もー、バシバシモンスターを叩きのめして一気に駆けのぼる、戦オタ・プレイヤーにはこたえられないストーリー……だと思う（はっはっは、まだこれ以上くわしいことわかんないんだもん)。最後はやっぱし、魔導師との対決が待っているのだろうか？　うーむ、わからん。

たぶん、とんでもないデカキャラや情け容赦(ようしゃ)のないワナがブリブリ登場するはずだから、せいぜい死んでください（無責任なヤツ）。

62　キミはポコチンをしごき始め、海面に向かって軽く噴射する。そして釣り糸の先にマツタケをつけて、海の中に放り投げた。待つこと1時間！　まんまと人魚姫が引っかかった。キミは人魚姫をしばりあげると、砂浜に投げ捨てる。10へ。

ン体験記"

がキャラクターの並び順だ。モンスターはパーティの前後から攻撃してくるから、強い順に並べてしまうと後ろが無防備になってしまう。つまり、前後に強いキャラを配置しあいだの弱いキャラをガードするってのがコツだったワケね。フッ、やってくれるじゃないか！

気を取りなおしてもう１回始めたのはいいんだけど、出るわ出るわモンスターとワナが！　おっと、火の海だ。おおっと、酸の海だ。ああっ、橋が消えた。どひゃー、デカキャラだ。うっ……、だめっ、コリャ歯がたちましぇ～ん。うーむ、想像以上にトリッキー！よく考えて行動しないと、何回やっても全滅だな。いや、もっとうまく魔法を使わないとだめなのかもしれんなあ。

というワケで、わがコンプティーク特捜班の『ソーサリアン』挑戦は、無残な結果に終わったのである。

しかし、井上ブチョー、コレでほんとに一番カンタンなシナリオなんですかぁ？

冒険者たちを待ちうける恐怖のワナ

『ソーサリアン』のワナって、ほんとドタマに来るくらいうまくできてるんのよネェ。よく考えられてるってゆーか、木屋さんの人柄がよく出ているってゆーか……ブチブチ。

▲煮えたぎる溶岩地帯。触れただけで、どんどんヒットポイントが減っていく。細かくジャンプを繰り返しながら前に進むのが、被害を最小限におさえるコツだ

▲なんだかよくわからないけど、空中に浮かぶ巨大な天秤。ワナというより、大がかりな仕掛けといったモノなのだろうか？　どうなるのかは、乗ってみなければわからない

▲こっちは酸の海。噴きだした硫化水素が地下水に溶け、濃硫酸になったようだ。やはりヒットポイントが大きく減少するので、溶岩地帯と同じくジャンプしながら進もう

▲光のバリア。強力なシールドをつくりだして、通路を塞いでいる。ダメージ覚悟で強行突破を試みるしかない。あるいは、魔法・アイテムを駆使すればなんとかなるかも？

不老長寿の水

ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を捜していた戦士が、目的の物を見つけたといった便りを最後に消息を絶った。王はただちに戦士の行方を探るように、ふれを出した。

老化が避けられない『ソーサリアン』の、カギとなりそうなこのシナリオ。しかし、なんかうさんくさいモノを感じてしまうのであった。

ファルコムにおじゃましてシナリオを見せてもらっているとき「オッ、不老長寿とはなかなかおもしろそうですね」といったところ、井上部長に「しかし、すご一くむずかしいんですよ」とアッサリ切りかえされてしまったという、いわくつきのシナリオ。

冗談じゃなくって、本気でむずかしいらしい。

しかし、もしこのシナリオの中で不老長寿の水を飲めちゃったとしたら……、ひょっとしたらひょっとしてキャラクターが不老不死になれるかもしれないんだなぁ。ワクワク。

63　「私、シャワーを浴びてくる」美女はバスルームへ入って行った。「ねェ～、一緒にど～お？」彼女はあまい口調でキミを誘う。入って行くのなら78へ。入らないのなら43へ。

町の中にはいろんな人がいるんだ

冒険する者にとって一番頼りになるのが、町の住民たちだ。ソーサリアンの世界にも、いろんな人たちが生活し、冒険者を応援してくれる。

剣や鎧を調達してくれる武器屋さん、神秘の力・マジックショップ、ケガしたときお世話になる教会。まずこの3つは、必要不可欠。ぜひ、日ごろから親しくカンケイしておこう。

知恵にたけた長老や、質実剛健な道場の先生も重要な人物だ。ちょっぴりおカネを渡せば、いろいろ役に立つことを教えてくれる。

おっとぉ！　いうまでもないけど、町の人たちと上手につきあうにはカルマが高いほうがイイッてこと、忘れないでね♡

◀町一番の知恵者、長老さん。アイテムを見せると、どんな魔法がかかっているか鑑定してくれる。手数料を取られるけどね

◀マジックショップ。装備をあずけると、3年ほどかけて魔力を授けてくれる。そのほか、呪いを解いたり死者の復活もしてくれる

◀道場の先生。いろんなワザのもち主で、おカネさえはらえば親身に指導してくれる。たまには修行してウデをみがこう

◀ハーブにくわしいおばあさん。冒険で手に入れたハーブを調合して、いろんな薬をつくってくれる。できあいの傷薬も売ってくれるよ

◀ソーサリアンの世界を治めている王様。無事目的を達成すると、ねぎらいの言葉と金一封。オマケに経験値もゴッソリくれる

◀町の寺院。モンスターを倒しすぎたなっと感じたら、すぐにザンゲして悔い改めよう。なにかいいことがあるかもしれない

◀武器屋さん。指輪やロッドも売ってるから、アイテム屋さんって感じかな。装備はケチらないで買っといたほうがいいよ

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは、紅玉の光に惑わされた。紅玉を破壊し、再び森に平和を取り戻すのだ。

うっそうと生い茂る森の中は、巨大なダンジョンだ。枝から枝、幹から幹、ニンジャのようにとび移って攻撃をかわせ！

コンプティークお勧めのシナリオ。なんてったって、美しい！　「目に青葉、山ホトトギス、初鰹（がつお）」というくらい、緑豊かな背景だ（なんのこっちゃ）。難易度も中位に設定されているようだから、ゲームに慣れてきたらぜひ遊んでみてほしい。

左の説明からもわかるように、出てくるモンスターはみんな紅玉によって狂わされた森の動物たち。だから、あんまり殺りくに走るのは感心しないね。できるだけ動物たちと戦闘にならないよう上手に逃げながら、早いとこ紅玉をたたき壊してしまおう。

64 キミはオノで必死に抵抗するが、やはりチェーンソーにはかなわない。「いいかげんにあきらめたらどう？」白雪姫はチェーンソーを振りあげる。だが、真上にあった大木の枝に引っかけてしまう。このチャンスにキミは、白雪姫に体当りをくらわせ、チェーンソーを奪い取る。61へ。

予告！来月号のソーサリアンは？

今月これだけ紹介したっていうのに、来月はもっとスゴイ企画が用意されてるんだってよ。まったく、どこまでシアワセモンなんだコンプティークの読者は！

次号はなんと、決定版『ソーサリアン』裏マニュアルの登場だ!! ふふふ、ヨソじゃ絶対マネできない内容だぜ。えっ、どんな内容かって？ ×××に×××××対策、××や××まで載っているんだじぇい！

オラオラ、もう待ちきれなくってウズウズしてくるだろう。いいか、あとたった1カ月の辛抱だからな、ほかの雑誌にウワキなんかするんじゃねーぞ!! それじゃバッハッハ〜イ（古い！）。

TO BE CONTINUED NEXT MONTH

KEIKO組 お休みぃ

ごめんねー、今月はお休み KEIKO 組。なんと申しましょうか、KEIKO さんもいろいろとあるらしくって（わーん、だってぼくくわしいこと知らないんだもん、いじめないでよぉ）。次号からは復活するってことなんで、今月はカンベンね。

氷の洞窟

狂った修道士の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。しかも、その寒波は王国内をも凍らせようとしている。洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取り除くのだ。

どうやら、『ソーサリアン』中1、2を争うスグレモノシナリオというウワサあり。何か大きな秘密があるらしいのだが!?

今回紹介した7本の中で、たぶん一番むずかしく、一番凝ったシナリオだと思う（いや、くわしいことはまだよくわかんないんだけどね）。だいぶいろいろな仕掛けが用意されていて、複雑に組み立てられているらしいんだ。そういや、ここだけの話なんだけど、シナリオの目的も段階的になっているらしくって、いくつもの小さなイベントを順にクリアしていかなければ、最終的に「氷の洞窟」を破壊できないみたいなんだな。

うーん、もっと情報がほしいぜ！

あとは来月号を見るしかないか。

65 「待ちやがれ、人魚姫!!」キミは亀にまたがって人魚姫を追う。「おい、亀！ もっとスピードアップできないのか！」「それじゃあ、とっておきの秘技を！」亀は後ろ足としっぽを引っこめると、火炎を噴射し始めた。「秘技、ガメラのまね」亀は猛烈な早さで人魚姫にせまり、勢いあまって激突してしまった。そしてなんと、人魚姫の割れ目の中に頭を突っこんでしまった。77へ。

●ポニーキャニオン☎03-221-3161 ●PC98、88SR、FM7X1／9800円、11800円

Ultima IV

Quest of the Avatar

第3回

このあいだ来日したときは「9月中に出すよ」って断言してたのに、『ウルティマV』はまた遅れてるみたいだよ。困ったもんだ。せめてこの連載くらいは、順調に話が進むようにしたいなあ！

いよいよクライマックスが近づいた。めざすは謎のアビイスだ！

先月は市ケ谷くんがやっとのことで、重要なアイテムを集めたところまでだったね。じつはぼくも『ウィザードリィ』関係の仕事で忙しかったんで、『ウルティマIV』のほうは市ケ谷くんにまかせっきり。ぜんぜん見てないんだ。

そんなわけでぼくも、先月からどうなったのか、ちょっと楽しみにしてたんだよね。ところがゲームをのぞいてみたら、あれれっ、こりゃぜんぜん進んでないみたいだぞ？

「そりゃそうですよ。ろくにプレイしていませんからね、エッヘン」

「こら、いばるな！」

「でも何もしてなかったわけじゃありませんよ。この地図…」

「といって出してきたのは、11月号の付録の"完璧マップ"だ。編集のS氏が1週間徹夜して作った力作だぞ。

「…を使って、アビイスとやらを探してたんですよ。」

「それで？」

「まあ、すぐにわかりましたね。このアビイス島にあるんでしょ」

「この名前でわかんなけゃアホだよ」

「ひどいなあ。でも先生は知ってましたか。じつはこのアビイスは、例の気球のあった山の北側にあるんですよ」

「(あっさりと)そうだよ。まさかそんなことを1カ月かけて調べてたんじゃないだろうね？」

おや、これは図星みたいだぞ。

イラスト／中野豪

「うっ、そ、それでですね、それからいろいろ考えたんですよ。ひょっとしたらこのヒスロスのダンジョンのあたりから、"まばたきの術（B）"をうまく使ってアビイスに行けないかなーと思って…」

アビイス島への道

旅立ち

◀旅の準備をしたら船に乗っていよいよ出発。めざすは海のかなたのアビイス島だ

接近

◀たどりついたのはアビイス島の入江。上陸できるのはこの湾の奥しかないんだ

敵！

◀湾に入ってみたら、おもわずびっくり。なっ、何なんだ、この海賊船の大軍は！

66 たいていの女は、アヌスに指を入れたとたん、ま◯こをキュッと締めつけてきた。だが2人ほど、締めつけるより喜んだ女がいた。ということは、どちらかが本物に違いない。右側にいる女だと思うのなら40へ。左側にいる女だと思うのなら4へ。

アビイスの入口を開くためには

アビイスへ行くにはどこぞの海岸から船出して、近寄って来る海の怪物を倒しながら航海するんだ。そして謎の湾に入ると、そこには海賊船の大軍がキミを待ってるぞ。さらに上陸すると毒の沼がひろがり、果てには巨大な火山があるってわけなんだ。

しかしここまでの旅もキツイけど、問題はこれからなんだ。というのは、アビイスの入り口は火山の火口にあるから、いやでも溶岩でダメージをうけてしまう。ほんとにすごいところだね。

さてアビイスに入るには3つのアイテムを、一定の順番で使わなくちゃならない。もちろんその間にもダメージをどんどん受けてしまうんだよ。まして使い方を間違えたりすると、ダメージをドーンとくらっちゃうぞ。

しかしどのアイテムをどういう順番で使えばいいんだろう。これがわからない人も多いんじゃないかな。じつはこのヒントは、神殿で瞑想をするとおしえてもらえるんだよ。きみがまだ聖者の徳に達してないときに3回瞑想を行なうと、アビイスに入るためのヒントがもらえる神殿があるんだ。やっぱりまじめに瞑想をしてみるもんだね。

汝の心は純粋なり。
啓示を受けるがよい。

その次に、
アビイスの入り口にて
愛のろうそくに火をともせ

▲ついにアビイスに着いたぞ。しかし溶岩の中で入り口を開けるんだから、ミスは絶対にゆるされないのだ。アイテムを間違えるなよ

「それでいろいろと試していたんだって。おやおや、ずいぶんムダなことをしてたんだね。アビイスには船で行くしかないんだよ」

「ヘェー、そうですか。でも船はあんまり乗ったことがないからなあ」

なんと市ケ谷くんは、あまり航海をしたことがないらしいんだ。いままで何をしてたんだろうね、もう。

「気球があればだいたい用が足りますからね。それに船に乗ってると、戦闘のときにめんどくさいんだもの」

てなことをブツブツいいながら、市ケ谷くんが船を泊めてあったところに行ってみたら、あれれっ？

「おかしいな、船がなくなってるぞ」

「おいおい、ひょっとするとこの海岸に泊めていたのかい？」

「そうですよ。だいぶ長いこと使いませんでしたからね。まさか陸の上においとくわけにもいかないでしょ」

「しかしキミは、船が渦巻きに呑まれて沈没することを知ってるのかい？」

その答えは、もちろん想像つくよね。

市ケ谷くんは渦巻きなんかまるで見たことがなかったんだ。きみたちも船を使わないときは、入り口の狭い湾や、ブリタニア城の浅瀬みたいに、堤防の役を果たしてくれるものの後ろに泊めといたほうがいいよ。

しかし何も知らないうちに、海のモクズとなってしまったんじゃ、いまさらしゃーない。市ケ谷くんにがんばってもらって、もういちど船を手に入れてもらうしかないね。しかしこれからいざアビイスへ出発しようというときに、とんだケチがついたもんだよ。

「やれやれ、なんとか船を手に入れましたよ」

「そうかい、やれやれ。それじゃがんばって航海しておくれ。この"完璧マップ"と六分儀があれば、いくらきみでも迷わないだろ」

てなわけで一生懸命になって航海をする市ケ谷くん。しかし、才能がないというのは悲しいもんだね。なんせ目的地を通り越して、おもわず世界一周をしちゃったりするんだからなあ。

でもたしかに『ウルティマⅣ』の海は広大だからね。そうえいばロード・ブリティッシュも、地図がないと迷うことがあるって話だし、まして市ケ谷くんじゃねえ。アビイスになかなか行き着かないのも無理ないのかな。

「あっ、やった、陸地だー！」

「まるでコロンブスが新大陸に着いたときみたいだなあ」

「たしかにそんな気分ですよ。やれやれ、よーし、いよいよ『ウルティマⅣ』を終わりにするぞ！」

戦闘

▲えーい、こうなりゃヤケだ。見とれよ、海賊ども。みな殺しにしちゃるけんの！

突破

▲ワハハハ、勝った、勝った、大勝利だ。思わぬところで大艦隊が手に入ったぞ

上陸

▲そして湾の奥に上陸してみると、な、なんとそこには、毒の沼地が広がってたんだ

67 キミの激しいピストン運動に白雪姫は絶頂寸前だ。「お願い。せめて、せめて私のお口の中に出して！」白雪姫があんまり必死になって頼むので、キミはついポコチンを引き抜いてしまう。白雪姫は正座をすると、目を閉じて口をあんぐり開けてキミを待った。ズボッと突っこんじゃうのなら42へ。びっくりさせるためにりんごを突っこむのなら9へ。

ちょっと待て、アビイスはそんなに甘くないぞ

「ひどいなあ、先生。なんであの海賊船の大軍のこと教えてくれなかったんですか？」
「何ごとも修業だよ」
「あの毒の沼もですか？」
「そう、あれも修業だ」
「アビイスの入り口でも、ずいぶん手間をくいましたよ！」

まったくうるさいやつだ。最後のダンジョンであるアビイスが、そんなに甘いわけがないじゃないか。きみたちもアビイスに行くときは注意してね。ということでこちらは、どんどんアビイスの中に降りていくことにしようか。

「ふーん、中はほかのダンジョンとあんまり変りないみたいですね」
「まあね、原則的には同じだよ、ただこっちのほうが…」
「わっ、何だ、この部屋は！」
「てなわけて市ケ谷くんがいきなり飛び込んだのは、なんと溶岩の部屋だったんだ。敵はたいして強くないけど、パーティのほうも溶岩でダメージを受けて、ヒットポイントがバタバタと減って行く。
「わっ、羊飼いのカテリーナがもう死にそうだ。先生、どうしましょう？」
「キャンプするか“治療の術（H）”を使うんだね」

てな調子て市ヶ谷くんの頭の中は、早くもてんやわんやだぞ。その次のデーモンの部屋では、魔法でメチャクチャに攻撃されて、またもやパーティはボロボロ！

「うへえ、こりゃひどいや。でもさっきキャンプをしちゃったから、寝ても効果がないんだよね。とはいえ呪文はほとんど使っちゃったし…」
「こらこら、まだアビイスの、1階じゃないか、こんなところでストップするなよ、こっちが困るじゃないか」
「それじゃ傷を治す裏ワザをおしえてくださいよ」
「うーん、まあ手はあるよ。裏ワザじゃないんだけどね。『ウルティマIV』はキイの入力数を数えてるってことは知ってるだろう」
「ええ、セーブのときに出る数でしょ」

◀どこかで見たことがあるぞ。このカップみたいなのは祭壇じゃないか！

◀質問に答えたら階段が現れた。だからアビイスには階段がなかったのか

◀アビイスの泉はたいがい毒なんだ。でもこの毒の泉だって使いみちがある

「じつはあれがクロックなんだ。だからダンジョンの中でリターンキイを押してパスを続けてると、だんだんクロックが回って、またキャンプができるようになるんだよ」
「なーるほど、さすが先生だね！」

Q ●初めまして、ボクは今『ウルティマIV』に夢中なのですが、マントラがわからないため、神殿で瞑想してもマントラが入力できなくて、結局、瞑想がパーになってしまいます。これではクリアできません。マントラとはどこで聞けるものなんですか？

（群馬県渋川市　松下達也）

A ●うーん、まだマントラの質問がくるのか。でもこれがわからないと、たしかに『ウルティマIV』はクリアできないね。

しかしルーンとマントラについては、ていねいに情報を集めていけば、決してわからないもんじゃないんだけどなあ。7つの町と廃墟の中にいる住民たち全員に、「ルーン」とか「マントラ」とかいうふうに話しかけてみれば、必ず手がかりがあるはずなんだよ。キミはブリタニアの住民たちに、ちゃんと話しかけているのかな。

ついでにルーンのある位置だけど、6つのルーンはそれぞれの徳を代表する町にあるんだ。だけど「崇高さ」と「謙譲」のルーンは、スカラブレイやマジンシアにはないよ。だからこの2つのルーンの情報は、あちこちでよく聞いてみよう。

68　キミは人魚姫をしばりあげると、肩にかついで亀とともに浮上していく。そのときになって、やっと目を覚ます人魚姫。「な、なんなのあなたは？　離してよ！」人魚姫はキミの肩で激しく暴れる。「うっせェ！　じたばたすんじゃねえよ！」しばらくすると海面が明るくなってきた。「やった。地上だ！」キミは人魚姫を砂浜に引きずりあげ、亀を海に帰した。10へ。

もしアビイスに行くのなら、生命保険に入っとこう

いままでの『ウルティマIV』のダンジョンは、コツさえわかれば、わりと楽にクリアできたよね。でもアビイスだけはそうはいかないぞ。ちょっと見ただけでは、ふつうのダンジョンと同じみたいなんだけど、とにかく敵の数やワナがやたらと多いんだから、もう、困ったもんだ。気をつけないとキミのパーティだって、あっというまに全滅しちゃうぞ。

◀アビイスで最初に入るのは、この溶岩の部屋だ。敵はラーバリザードだから、たいしたことはないんだけど、溶岩の中を通るから、どうしてもダメージをくらうんだ。"治療の術(H)"を持っていくのを忘れないようにね。

▼ここはアビイスの2階にある、8部屋つづきの間だ。敵はそんなに強くないから、やっつけるのはカンタンだけど、部屋に出入りするたびにまた復活してくるから始末が悪い。ムダな寄り道はなるべくさけよう

◀これもアビイスの1階にある、4部屋つづきのエネルギーフィールドの間だ。この部屋からスンナリと出るには、"消去の術(D)"を使うのがいちばんいいよ。まわりにはデーモンがうようよいて、魔法をビシバシかけてくるからね

やがて傷が回復したパーティは、なんだか変なところに出たんだ。

「あれっ階段がないや？」

「そのかわりのものがあるだろう」

「この泉のことですか、わっ、これは毒だ！」

「早く"治癒の術(C)"をかけて治すんだ。アビイスの泉はたいがい毒んだぞ。うかつには飲めないよ」

「そりゃひどい。でも先生、なんであの泉が、階段のかわりなんですか？」

「ちがうっ、そっちに何かあるだろ」

といってぼくが教えてやったのは、毎度おなじみの祭壇なんだ。

「あれっ、これはたしか祭壇だぞ。これが階段に関係あるのか」

ここまでくれば、いくら市ケ谷くんでもわかるよね。

「祭壇に関係あるものか。うーん、わかったぞ、◯◯だ。じゃあこれを使えばいいんですね」

「ふう、やれやれ。まあそうだよ」

そして祭壇で聞かれた質問には、なんと市ケ谷くんが大当たり。みごとに階段が出現だ。へえ、こんなこともあるんだなあ。雨ふらないだろうね。

しかしさすがは市ケ谷くん。2階に降りたら、あっという間にボロボロだ。みんな毒はくらってるし。おいおい、それにもう呪文がろくにないじゃないか。"C"と"D"がないと、アビイスはとてもクリアできないぞ。

「うーん、困ったな。呪文を用意するのを忘れてたんですよ」

「薬草はないのかい？」

「それも忘れちゃって。ねえ、さっきみたいな裏ワザありませんか？」

「(きっぱりと)ない!!」

「えっ、それじゃどうするんですか」

「もうリセット、リセット。きみは準備不足だよ、市ケ谷くん。アビイスはそんなに甘くないんだぜ！」

How To Win

連載 9 回

●ハミングバードソフト ☎06-315-0541 ●PC88SRシリーズ 7,800円

ラプラスの魔

7月に発売されてからはや5カ月。もう暮れになってしまったではないか。実際ひとつのゲームを書きとけるというか、やりとけるのは大変なもんだ。エッ、おまえが遅いんだ！？　ウウウ。まあまあ、おさえておさえて。息切れしそうだけど、とにかく今回も引続き城の4階を攻略するゾォ。

▼ラプラス城 4F

▼ラプラス城 5F

凡例

- 行けない所
- ワナ
- 隠し扉
- 回転床
- 五芒星
- ドア
- 一方通行のドア扉
- 行けない扉

凄惨なワナにつぐワナ!!

さて、前号では城の3階を紹介したけど、ドクロの騎士だけはアイテムがないと倒せない、と書いた。今回はそのアイテムを求めて、4階、そして5階の〈双子の塔〉の一方まで足をのばしてみよう。とにかくドクロの騎士を倒さないと4階の東側へは進めない。そこで城の上部の西側をまず探索するわけだ。

3階の南西のハシゴから登ると、例のちょっとエスニックなBGMとともに森の一帯に出る。またか、とぼやきつつウロウロ北に向かっていくと橋に出る。ここにはコジキ（？）のトロールがいて（ブリッジトロールというヤツだ）、もの乞いをしてくるのだ。

まあ、腕に自信があれば「甘ったれるんじゃねえ！」とバッサリやっちゃってもいいし、余りものがあれば素直に渡して、穏便に事を運んでもかまわない。ここまでくるパーティなら何も問題はないはずだ。

無事橋を渡ったら、今度はぜひ戦士と老人に出会っておきたい。この二人、じつは戦っている真っ最中らしく、プレイヤーはどちらを応援するか意志決定を迫られる。ムムムってな感じで、一瞬とまどうんだけど、心配は無用。いずれにしても3階で使う銀の鍵が手に入るから、深く悩まずに選択しよう。ちなみに戦士に加勢した方が、あっさり鍵が手に入るし（老人に話しかけると戦わずに手に入る）、戦士が仲間になってくれる、というメリットもあるゾ。

それからもうひとつ。この森ではグリフォンの宝をいただいておこう。これは金としては大したことはないけれど、例によって経験がもらえるのがウレシイところ。放っておく手はない。

ところで、マップを見てもらうとわかるけど、この森のブロックには入れないゾーンがあるネ。これ、どうやら川らしいんだけど、前号のマップと重ね合わせると、ちゃんと滝につながってるのがわかるんだねえ。しばし安田先生の芸の細かさに感心！　みんなも気がついたかな？

それはさておき、つぎは4階の北西部に突入しよう。ここはワナがいっぱいのブロックで捜索（精神捜索）のスキルがものをいうゾーンだ。ここにはこれといった収穫はないんだけれど、注意したいのが、（E3、N14）（E3、N15）の回転床。上に乗っても一見何も起きなかったように見えるんだけど、そのまま進むと180度向きが変わっている、そんな仕掛なのだ。特に北側の回転床は進行方向の見た目がそっくりなんて、十分に気をつけよう。

そして、このフロア最大のワナが北西端の隠し扉だ。これは通常見落とすことが多いんだけど、いちいち壁をチェックして回るベテランRPGプレイヤー殺しのワナで、隠し扉を捜し当ててニンマリしたプレイヤーを奈落の底に突き落としてくれる。そう、城の外に出てあえなく全滅の憂き目に会う。その餞別に見せてくれるのが、次の城の外観だ。

こうして未だ手に入らぬ聖杯やタリスマンを求めて、いよいよ城の最上部、5階の北西の塔にわれわれ捜索隊は挑んだのだった。

最初にいっておくと、ここの特徴はワープポイントがたくさんあり、さらに2つの強烈なワナが仕掛けられていて、二重三重に目的のものが守られている、ということだ。

まずハシゴを登ってかまわず南側に進んでいくと、無限回廊のワナに陥ってしまう。サークレットがあれば別だが、パーティは全滅するまで同じ道を歩き続けるしかなくなってしまう。

そして第二のワナが喪失の部屋だ。一応隠し扉で隠されているとはいえ、あるものには入ってみたくなるのが人情。一人で済むとはいっても、成長した貴重なメンバーを失って、オイオイ泣いたプレイヤーも多いだろう。とにかく、ここにも足を踏み入れたくない。

また、北東のベットにいるインキュバスは手強いわりに無益だから戦わないほうが賢明だ。もっとも、素直にワープしているとこいつと戦うハメになるけど……。

そう、本当の目的は南東のベットにいるサキュバス、こいつを倒すことにある。この小便小僧さえ倒せば、ベットの下に捕らえられたかわいいカサンドラ姫ちゃんを無事救出することができ、おまけにタリスマンだって手に入れられるのだ。

ということで、次号はいよいよ4階の東側に突入だ！　クライマックス近し！　ガンバレ!!

How To Win

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724 ●PC8801mKII・SRシリーズ／8800円

6カ月にわたって連載してきた『サイキックウォー』も、今号でついに最終回。目的地である敵人工惑星基地、セルマー星へとやって来た我らがパーティは、この星の爆破という使命を無事果たすことができるのか？ 遂にラストバトル、銀河に平和を取りもどせ!!

ナゾだった3つのクリスタルは自爆装置を作動させる鍵だ！

さすがに敵の本拠地だけあって、防御も固い。敵は強いし、バイオビーストまで放し飼い(？)している。さらには、おなじみのサイコバリヤー。ここのは1度足を踏み入れると2回ダメージをくらっちゃうからもう大変！ 時には1人の仲間に2回続けて…なんて事もあるのだ（それが先頭の仲間だったりすると、即『Yontry』タイムだ。(最前線にいる仲間の体力が4分の1になっても勝てるような相手じゃないのだ、この星の敵は)。なにはともあれ早いとこ『サイコOFF』を見つけなきゃ。『Yontry』も残り少なくなってきたしね。

▲『サイコOFF』を破壊したぞ！ これでもうサイコバリヤーは使えないゼ

エレベーターに乗り、いろんな所を歩きまわって、やっと見つけた『サイコOFF』。さっそくこれを壊すと、『Yontry』を補給するために一時セルマー星を後にしてイバニーズ星へと向かった。サイコバリヤーがなくなったとはいえ、敵と戦うたびに先頭の仲間がダメージを受けている現状では、1つでも多く『Yontry』を持っていたいからね。セルマー星から出るには『ポートOUT』を使う。場所は、『トランスルーム』のすぐ裏にあるゾ（前号のマップを参照のコト)。今度ここを使うのは、自爆装置を作動させた後で悠々と脱出する時、といきたいね！

『Yontry』を100個持って、再び来ましたセルマー星。エレベーターを乗り継いで、2Fに来た我々を待ち受けていたものは……バリバリバリッ！ うげっ、またサイコバリヤーだあ!!

なんとこの星のサイコバリヤーは、B1～1Fと2F～3Fでそれぞれ独立していたんだ。う～ん、さすがに厳重！ 加えて、「シビルボム」というむちゃくちゃ強い敵まで現れて、わがパーティは苦戦につぐ苦戦。なんせこいつと戦う時、4回に3回はテレポートして逃げなきゃならない。おまけに通

▲プレトリフトできないから、この星から出るにはこの『ポートOUT』から…

▲ギャッ!! まだサイコバリヤーが生きていたぞ!? これはどういうことだろう？

▲アルティック星以来の『COMシステム』。アルティック星で聞いた暗号を話してみよう

69 『えらくイロッポイ女だな……。ほんとにこの女は殺人狂なのか？』キミが考えこんでいると白雪姫が語りかけてきた。「あなたは誰なの？」この白雪姫の質問にどう答えるか？ 「三次元から来た」と素直に言うのなら86へ。「王子様さ」とウソをつくのなら60へ。

Fashion

サイキック・ガールズによる新作アーマーファッションショー!!

おしゃれ好きなキミのために、先日「KGDスタヂヲ」で行なわれたファッションショーの模様をレポートするゾ！　人気モデルもたくさん出ていたよ！

◀オーバーハイム製のアーマーはONYANK3。一番の特徴は、チープさ！　モデルはミントン。

◀このMOMOKO6はフォステックス製。高級感漂うフォルムながら、お手ごろ価格。モデルはパムス。

◀お値段は少々高めですが、誰もが憧れると言うアルテック製のSKEBAN9。モデルはウッチャム。

▲『CRコンソール』発見！　さぁ～てどのクリスタルをセットしようかな？

路の要所要所に住みついてる（？）から、避けるに避けられないのだ。

おっと、重要そうな部屋に来たぞ。部屋の名は『OPERATE』。中にいた「シビルボム」をどうにか倒し、部屋を調べてみると「何かあるみたいだけど取れないわ」だと。う～ん、残念。

続いて来た部屋は、久しぶりに見る『COMシステム』。暗号を打ちこんでやったら『GDルーム』のGDコンソールについての情報が得られたぞ。

そして、『GDルーム』を見つけたんだけど、「まだレベルREDに達していません」って言われて追い出されちゃったのだ。いったいどうすると「レベルRED」になるんだろ？

その後しばらくして、2F～3F用の『サイコOFF』を見つけ、壊した。これで少しは薬を節約できそうだな。

『サイコOFF』からさほど遠くない所に『CRコンソール』があった。入ると「レベルはWHITE、クリスタルの受付をします」だって。……もしかして、クリスタルをセットすると「レベルRED」になるんじゃないのかな？　はやる心をおさえつつクリスタルをセットしてやると「これよりレベルBLUEに入ります」と言ってきた。うん、読めたぞ！　残りの2つのクリスタルも同じような部屋にセットすれば「レベルRED」になるんだ!!

かくして、残っている2つの『CR コンソール』さがしが始まった。

最後のマップは一部白地図のまま掲載。敵が強いからマッピングも大変だろうけど、がんばって！

そして敵人工惑星は最後の時をむかえた

予想どおり『ＣＲコンソール』はあと2つあった。ただし、これらには順番があって、その通りに行かないとクリスタルをセットすることができないんだ。もちろん、セットできるクリスタルはそれぞれに対応している物１つのみ。間違えるとダメージをくらうのだ。

こうしてクリスタルをセットすると、レベルは「BLUE」から「YELLOW」へと変わり、そして待望の「ＲＥＤ」になった。よーし、このまま『ＧＤルーム』へ突入だあっ!!

『ＧＤルーム』に入り、『ＧＤコンソール』を作動させると、下の写真のような、まるでスロットマシーンみたいなコンソールが出てきた。「フムフム、『ＣＯＭシステム』で言っていたようにクィラ皇帝の顔（右下の写真のまん中のヤツ）を５つそろえればいいんだな」と、やることは分かっているものの、なかなかうまくいかないんだよなあ、これが。それでもなんとかそろえると、「自爆装置が作動しました。早く逃げなさい」との表示が出た。ついにやったゼ!!

500からカウントダウンされる数字を横目に『ポートＯＵＴ』を目指す。途中でサミアが「何かあるみたいだけど…」と言っていた『OPER ATE』に寄ってみた。今度も苦労の末「シビルボム」を倒し、部屋を調べてみると、『BEEFUN』というアイテムが見つかっ

▲ついに『ＧＤルーム』に来た。ん？　スロットマシーンが出て出てきたゾ

▲ついに自爆装置を作動させることに成功した。さあ、急いで逃げろ!!

GDコンソールの使い方

▲おしいっ！　もう少しでそろったのに…ソルジャーのバカッ！

右下の表は、各システムを動かすとどの窓の絵が変わるかをまとめたもの。絵は、火星人（？）→ゴジラ（？）→クィラ皇帝→火星人…と変わっていくんだけど、５つの窓のうちの１つだけはクィラ皇帝の代わりにソルジャーが出てくる時もあるから注意してね！

Ａシステム	●	●		●	●
Ｂシステム		●		●	
Ｃシステム		●	●		●
Ｄシステム	●	●	●	●	
Ｅシステム	●	●			●

＊○印のところが動く！

71　「うおおー！」キミはおたけびとともに、ズコズコお尻を突きまくる。「ああ、すごい！　そうよ、私がシンデレラよ！」「よっしゃあー！」キミはポコチンをいったん抜くと、ま○こに入れなおす。「ああ、そこはもっといいわ。いく、いっちゃう！」「よーし、フィニッシュ!!」キミはシンデレラの中にスペルマを発射した。73へ。

◀上の『OPERATE』という所で見つけた、『BEEFUN』だ。でも、毎度のことながら使い方が分からないんだ

▲え――っ!! なんて無情な……。我々は星と運命を共にしなければならないのか!?

た。何に使うのかは分からないけれど、しっかりと守られていたから重要な物には違いないだろうな。

自爆装置を作動させて以来鳴り響いているサイレンに追い立てられるように、わがパーティはひたすら『ポートOUT』へと急ぐのだが、敵が行く手をはばんで思うように前に進めない。「こんなことになるんだったら、プレトメモリーしておけばよかったなあ」なんて思ったところであとの祭り。それでもなんとか『ポートOUT』のある大広間(?)へと到着した。「う～ん、長かった闘いも、もう少しで終わるんだ」なんて感慨にふけりつつ『ポートOUT』へ入った我々は、そこで目が点になってしまった。なんと封鎖されていたのだ！ ガ――ン!! 「もしかして俺たち脱出できないの？」そんな仲間の声を耳にしながら、私は工画堂スタジオの立岡さんのセリフを思い出していた。「マルチエンディングになってますよ」――これは脱出できない時のラストも用意してある、という意味だったんだあ!! タイマーの数字は、5・4・3・2・1そして……。

我々は失敗したけど、ちゃんと脱出したあとのエンディングもあるからみんなはがんばって欲しいな。長い間ありがとう！

How To Win

●ブレイン・グレイ ☎03-499-6943 ●9800円 PC8801、9801、X1各シリーズ

抜忍伝説

忍者に自由はない。忍軍を抜けた者に待っているのは死のみである。しかし、それでも自由を求めて逃亡者の道を選んだ忍者……これを抜忍という

抜忍デイヴ菅原の とひょ～ん忍者活劇

イラスト／菅原 敬

デイヴさん、またも変わり身の術。今回は『やくざ』。前回の1面といい今回のやくざといい、変わり身になってねーっつーの！　これじゃ、見た目のまんまなの！　変装するってーのは、素顔じゃダメなんだから。どーせなら町娘とか、村娘とか……ウエップ、想像すんのやめよーっと…(飯島談)

ども！　あっいかん、私は冒険家ではなくて今は抜忍だったのだ！　逃亡者としては、こんな明るいあいさつをしてる場合じゃないのだ。いつ何時敵に見つかるかもしれないのだから……ど～も…、抜忍デイヴ菅原です…。新星ブレイン・グレイの『抜忍伝説』、略して『抜伝』。HOW TO も、其ノ2へ突入していよいよ核心にせまれるだろうか、ジャ～ン!!　あっいかん…

人生ラクありゃ苦もあるさ…と黄門さんも言ってます

いやァ～他誌はやっとりますなァ、もうバンバンあぶない写真見せちゃって。しっかし、ストーリーはプレイするユーザーが自分の力で進める物、そして新しいイベントを見た時の感動もユーザー自身が味わう物と考える私デイヴは、ムリはしません！　ただただ核心の写真をのせ、読者の気を惹こうなどと考えず、今プレイをしているユーザーの立場で情報を公開していきたいと思っているのです。なんてったって、この『抜伝』ではストーリーを進めることがいちばんのお楽しみなんだもんネ。そういう意味では私はパソコンゲームライターの革命児と言えるだろう（なァ～にをカッコつけてんだろうね、この人は。革命児って言うか、ただの手抜きじゃないんですかァ㊎談)。と言うわけで、これからもビシバシとプレイに役立つ情報を公開して行くぞ、ハハハハハ！

して、その第1弾。ゲームの基本的舞台となる～近畿～のマップを公開しよう。このマップ上には19の重要ポイントがあり、それは山だったり村だったりとさまざまだ。でも、ゲームの画面では3人ともそれぞれ、行けるポイントが表示されるという親切のかぎりなのだ。ただし条件を満たしていないと入れないところが、中にはあったりするけどネ。マップ上を移動していると、いろんな物を拾えるのは知っているよネ。畑では米や麦、森では桃などの食べ物。そのほかにも、すいかずらやきはだなどの果実も拾える。さらに、各ポイントの家や部屋の中では忍術の巻物なんかも見つけられたりするのだ。だから、イベントを見たからといって、さっさと出ないでくまなく歩き回ってみるのがいいだろうネ(敵がちょっとうざったいけど)。それと、巻物以外のアイテムはその場で⑤キーを押しっぱなしにしてると何度でも拾えるのも忘れちゃいけないポイントだぜい！

そして、今回の目玉情報は、火薬や毒物などを作る時には絶対かかせないアイテムの位置だ！　ただし、この周りには敵がウジャウジャ現れるから、状態を考えて近づこうぜ！

でも、この敵が必ず出るというのを利用しての金集めにも使えるよ！

抜伝主要絵図
（めいん まっぷ）

京都

石線衣一、〇〇〇
鉛 一五
鉄手甲二、〇〇〇
三連銃八、〇〇〇
忍び舟一三、〇〇〇
唐辛子 九
はこべ 六
梅ぼし 一三
こしょう 六

人参 一三
傷薬 三〇〇
解毒薬三〇〇
朝顔 七〇
ゆり根三〇
くちなし二〇
油 三
火薬 五〇
縄 九〇
壺 六〇

傷薬 二〇〇
湿布薬三五〇
朝顔 六〇
もぐさ 五
茶葉五〇

大津

砲弾鋳型二、〇〇〇
硫黄 一〇

石綿衣九〇〇
鉄 一五
槍一、〇〇〇
傷薬二〇〇
湿布薬三五〇
朝顔 六〇
もぐさ五
茶葉五〇
木炭 一五
蜘蛛梯子一二、〇〇〇

さく一四〇
縄一〇〇
ろうそく五〇

宇治

唐辛子 九
はこべ 六
梅干し 一三
こしょう 六
にら 一七

硝石 五
鉄きゃはん二、〇〇〇
大砲九五〇〇
弾丸鋳型一、五〇〇
鎖かたびら三、〇〇〇
解毒薬 二〇〇
すいかずら二〇
すべりひゆ二〇
茶葉 六〇
きはだ 三〇

篠原村

水蜘蛛 六五〇
忍び舟四、〇〇〇
忍び鎧 五、〇〇〇
忍び斧四、〇〇〇
忍び解毒薬四〇〇
蜘蛛梯子五〇〇
うち鉤三〇〇
苦無一〇〇
壺切り一二〇

棒手裏剣五〇
三方手裏剣三〇
六方手裏剣四〇
八方手裏剣五〇
十字手裏剣六〇
卍手裏剣七〇
赤玉一〇〇
青玉一〇〇
黄玉一〇〇
狼煙筒一、五〇〇
手甲鉤三、〇〇〇

武藤村

鎖かたびら五、〇〇〇
鎖手甲一、〇〇〇
しころ一五〇
短銃 五、〇〇〇
鎖きゃはん七〇〇
畳のみ 一五〇
竹筒 五〇
紙 四
かんどう八〇〇
蜂蜜 一〇

公門村

布 五〇
胴火三〇〇
酒九〇
鰹ぶし五〇
たばこ九
はこべ八
梅干し十一
唐辛子七
人参 九
こしょう 九
水銀石 一〇
銃弾 七〇
水蜘蛛一、二〇〇
水晶 一〇
砲弾 一二〇

イラスト／渡辺天留子

三人の抜忍、それぞれの道

邪鬼丸
（16才）

〝邪鬼丸は、愛する女
あやめとの再会を誓って
甲賀を目指した。〟

出生のヒミツとは…

小屋を後にした邪鬼丸は、まず甲賀の里へ行かなければならない。そして、里にある頭領屋敷の井戸を降り、頭領のいる建物に忍び込むと、そこには頭領とあやめがいる。実はこの頭領、かつて邪鬼丸が○○や○○を○○した○○だったのだ。そして、あやめも○○であり、自分は○○○○であると秘密を打ち明けられた邪鬼丸は、生駒山に住む役行者に試練をあたえてもらうため、単身生駒山へと向かうのだった。

伊賀の追っ手、盗賊、さらには音羽の城戸と戦いながら、なんとか生駒山についた邪鬼丸はそこで……

はたして、役行者の試練とは何か？

幻妖斎
（27才）

〝幻妖斎は、仙術の最高峰
凍結行を得るために
飯道山へ向かった。〟

法道仙人に会えるか…

幻妖斎は、まずかつての師、法道仙人の住む飯道山を目ざした。次々と現れる敵と戦いながら、なんとか仙人の庵までたどりついた幻妖斎を待っていたものは、仙人の手紙だった。そこには「ワシは比叡山で即身仏となる。凍結行をあきらめていなかったら、比叡山へ来い」と書かれてあった。

途中、坊さんに血の封印を書かされたりしながら(?)仙人のいる洞窟の前まで行くと、そこには仙人の弟子となった霧隠才蔵がいて、仙人には会わせんと言ってきた。仙人に会うには…。

はたして、仙人とは会えるのか……

小源太
（32才）

〝小源太は、友の仇
加当段蔵を討つために
流浪の旅に出た。〟

加当段蔵はいずこ…

3人の内、小源太だけ目的地が決まっていない。しかし、大津の町へ入った時、謎の占い師より柳生の里へ行けと告げられるのだった。その言葉に従って柳生の里へ着いた小源太は、そこで盗賊につかまっている又右衛門という子供を助けることになるのだ。そして、子の父柳生石舟斎の館に泊った夜、『柳生秘伝書』が盗まれるというさわぎが起きる。石舟斎は、犯人を小源太の旧友、石川五右衛門であると…。

小源太の行く手に待ち受けるものは？

72

「待てっ！　怪盗赤ずきん」キミは赤ずきんを呼びとめる。力づくで犯すなら23へ。金を払ってやらせてもらうのなら89へ。

生駒山〜前鬼

近畿地方全体マップの西側にある生駒山。さらに、その北東に位置する洞窟に前鬼、後鬼の２匹の鬼が住んでいるのだ。

竹生島〜石川五右衛門

琵琶湖に浮かぶ竹生島、その中に、小源太の旧友石川五右衛門がいる。しかし、この島へ行くためにはもちろん湖を渡らなくちゃならない。したがって、隠れ家で幻妖斎をさそうのをお忘れなく。

イラスト／中津賢也

比叡山〜法道仙人

琵琶湖の近くにあるのが、この比叡山。そして、幻妖斎の師、法道仙人の洞窟もここにあるのだ。

GI JOE通信 タイトルの発表の巻!?

前号で、はみだし情報として、抜伝の共通ディスクから立ち上げると新作のＣＭグラフィックが見れるゾ！　ってのがあったんだけど、気がついたかなァ。えっ？　そんなの知らんかったって。んじゃ今回は、そのグラフィックをドーンと見せちゃおうじゃないか！　あっなァ〜んとタイトルがあるじゃないか『カラミティ・ボーイ』。そんでもって、キャラが女の子に男の子でしょ、それと桃太郎さんネ…えっ？　桃太郎！　でそのヨコにはミョ〜なブタがいるのネ。あっいたいたＧＩJOEだ！　ハハハハハハ……シ〜〜〜ン、っんだからなんだっつぅのよ!!

How To Win Special

“ウィザードリィ情報局スペシャル”

大魔王ワードナ、コンプに来襲!

ウィザードリィフェア出席のため、作者のロバート・ウッドヘッド氏が来日。こりゃインタビューするしかないぜ。『ウィザードリィ４』の情報も聞きたいしね。

Wizardry®

“『ウィザードリィ4』はすごいぞ”

やあ、クロちゃんです。今日は新宿のワシントンホテルで、あのウィザードリィの作者のR・ウッドヘッド氏をインタビューするんだ。『ウィザードリィⅣ』はもう完成したのかな?

——ようこそ日本へ。こちらでも『ウィザードリィ』は大人気ですよ。

R・ウッドヘッド（以下RW）：どうもありがとう。今回のウィザードリィフェアも楽しみにしてるんだ。

——ところで話はかわりますが、だいぶ遅れている『ウィザードリィ４』の話を聞かせてくれませんか。

RW：『リターン・オブ・ワードナ』のことかい。ハハハ、もう２年も遅れてしまったね。でもダイジョーブ。もうほとんど完成してるんだ。

——へえ、ほんとですか!

RW：どうだい、君たちの事務所にはアップルはあるかな。もしあるのなら内容をちょっと見せてあげるよ。

——おっ、そりゃいいや、ぜひお願いします。

てなわけで全員で市ヶ谷へ移動。いよいよ大魔王ワードナが、コンプの事務所で復活するわけだ。

RW：さてと、これが『ウィザードリィ４』のアップル版だよ。たぶんフロッピー３枚のセットになるんじゃないかな。

——へえ、そりゃまた巨大なプログラムになりましたね。

▲おなじみの画面。はて、あそこは何だろう?

▲ワードナの復活。しかしなんだかミイラみたいだなあ

▲バックにいるのは敵(キャラクター)だよ!

▲戦闘だっ。でも間違えるなよ、味方は上だぞ

▲レベル1なんで、こんな弱い怪物が仲間だよ

▲じつはここで仲間のモンスターを呼び出せるんだ

RW：そう、『ウィザードリィ4』は今までの3作をあわせたよりも巨大なゲームなんだ。

──ふーん、それでどんな内容なんですか。なんでも今度はワードナが主人公だとか聞いてますが。

RW：タイトルが『リターン・オブ・ワードナ』だからわかるだろう。舞台は『ウィザードリィ1』から100年後のこと、きみたちに倒された大魔法使いワードナは、肉体的には死んだんだけど、彼の心はまだ死んでいなかったんだ。そこで国王のトレボーは、ワードナを巨大なダンジョンの地下深くに閉じこめたんだ。

──なるほど、その地下でワードナが復活するわけですか。

RW：そうだよ、しかし復活したとはいえ、ワードナの力はすっかり衰えてる。だから彼はダンジョンの中をさまよいながら、自分の失われた力を探し出さなくてはならないんだ。

──いままでのウィザードリィに比べると、まるっきり裏返しなのか。

RW：そうだね、だからほんとうはキミたちに、コンピュータの中に入ってプレイしてもらいたいんだよ（笑）。

──まあ、それはちょっと無理みたいですね。でもその設定じゃ、モンスターと戦うわけにはいかないなあ。

RW：そうだよ、敵はモンスターじゃないんだ。ギルガメシュの酒場でうろうろしてる冒険者たちなんだ。

──しかし冒険者が敵だとするとどうなるのかな。今までいっしょうけんめい成長させてきた、自分のキャラクターたちと戦うんですか？

RW：ノー、ノー、それじゃあまりに悲惨じゃないか。冒険者たちはちゃんと用意してあるんだよ。

──それはどんなキャラクターたちなんですか？

RW：じつは故障した『ウィザードリィ』のディスケットが、修理のためにたくさん送られてきたんだ。そこでそれを直して返す前に、ちょいとキャラクターのデータを拝借したってわけさ。だから『ウィザードリィ4』には、数百人のキャラクターが入ってるよ。

──なるほど、うまい手ですね。そうするとキャラクターたちは、やっぱり6人でパーティを組んでやって来るんですか？

RW：まあね。最初のうちは単独行動のやつが多いんだけど、だんだん上に登るにしたがって、強いパーティが登場するよ。

──それに対してこっち、つまりワードナはひとりで戦うんですか。

RW：いや、ある秘密の場所を発見すると、そこでモンスターを呼び出せるんだ。レベルが上がるにしたがって、強いモンスターが出てくるんだよ。

──そうすると敵の冒険者たちを、みんな倒してしまえば、もう出てこないというわけなのかな？

RW：ノー、たとえ1度倒しても、敵はその死体を回収しに来るんだ。そして死者は寺院でまた復活するのさ。

──そりゃ始末がわるいや。

RW：それに100年も前に死んだはずの、トレボーの幽霊も出てくるよ。こいつに捕まると、ワードナはまた地下に閉じこめられちゃうんだ。

──うーん、きびしいなあ。しかしなかなか斬新でおもしろそうですね。

RW：まあゲームを実際にやってみてくれたまえ。まだまだたくさんの謎がかくされているんだから。日本版も同時に移殖をしてるから、もうじき発売されるんじゃないかな。

▼このモルドールチャージカード、てっきり冗談だと思ったら、ゲームに出てくるんだってさ！

▲戦いに勝つと装備を奪える。妙な気分だなあ

“『ウィザードリィ5』は今年発売”

──さて、『ウィザードリィ４』はこのくらいにして、こんどはほかの企画について聞かせてもらえませんか？
RW：いいとも、いまのところ進行してるのは『ウィザードリィ５』だね。
──へえ、もう次の『ウィザードリィ』が進行してるのか。
RW：タイトルは『ハート・オブ・メールストローム』というんだ。『ウィザードリィ３』の続編だよ。88年の春か夏には出るだろうね。
──そんなに早く出るんですか？
RW：うーん、秋になるかな（笑）
──いったいどんな内容です？
RW：たぶんキミたちは『ウィザードリィ３』で、リルガミンの町に起こった異変をしずめるための“オーブ”を見つけたと思う。『ウィザードリィ５』では、その“オーブ”を使って、異変をしずめるための冒険に出るんだ。
──冒険に出る、というと今度は野外の旅もあるんですか？
RW：いや。それはいろいろ考えたんだけどね。けっきょく『ウィザードリィ』シリーズでは、野外での旅はやらないことにしたんだ。そのかわりゲームのシステムは、ちょっと変ったよ。新しい呪文も出てくるし。
──ふむ、しかし野外の旅ができる『アドバンストウィザードリィ』が出る、という情報も聞いたんですけど。
RW：それは別な企画だよ。じつはまったく新しいRPGをつくろうとしてるんだ。でもまだ予定だからね。完成は２年くらい先のことじゃないかな。それにぜんぜん違うゲームだから、たぶん“ウィザードリィ”という名前は使わないと思うよ。
──なるほど、とすると今後あなたのＲＰＧは、『ウィザードリィ』シリーズとその新シリーズの２本立てになるわけですね。しかしそうなると、それぞれのシリーズごとに、これだというポイントをつくらないとマズイですね。
RW：そうだね、だからぼくとしては、とにかくシナリオを充実させていく方針なんだ。しかしそうすると、今度はコンピュータのメモリーが足りなくてね。アップルにもう少しメモリーがあれば、『ウィザードリィ４』はこんなに遅れなかったんだけどなあ（笑）
──では今後もがんばってください。

てなわけで、ハイポーズ

“クロちゃんのワンポイント印象記”

なかなか体格のよいウッドヘッド先生に会ってしまった。やせぎみのロード・ブリティッシュとは正反対だからおかしいね。でも性格のほうはよく似ていて、ゲームへの情熱はなかなかのもの。フェアの終わりごろにはほんとに疲れきってたけど、いやがらずにサインをしてくれたしね。本人も「１週間に100時間働いてる」と言ってたから、『ウィザードリィ４』の遅れもまあ許してあげよう。しかし『ウィザードリィ５』はちゃんと出してほしいなあ。

さて『ウィザードリィ１』の、トレボー王はウッドヘッド先生のことだってこと知ってるかな。名前のROBERTをひっくりかえすと、みごとにTREBORとなるんだ。それじゃワードナのほうはといえば、WERDNAをひっくりかえすとANDREW、つまり共作者のアンドリュー・グリーンバーグのこと。

73　絶頂を極めたシンデレラが、やがて正気にもどる』あ……、私、なんてはしたないことを……」「よかった。元にもどったんだね」キミはシンデレラを優しく抱きしめる。さてここで、キミがマッチ売りの少女を犯したのなら26へ。無視したか、もしくは結果的に犯してないのなら8へ。

SOFT EXPRESS
年末年始は新作ソフトでスーパーラッシュ！　みんなが待ってたあのソフトも出たぞ
エクスプレスも負けじと大増発！　結めこめるだけ結めこんで、それ行け〜!!
イラスト　富岡孝雄
發
東
東
東
中

新キャラも加え、こんどは戦争だ

ぎゅわんぶらあ自己中心派2
自称！強豪雀士編

PC8801シリーズ 5D 6800円

ゲームアーツ ☎03－984－1136

▶オープニングにでてくる各キャラの自己紹介。それぞれの語り口調が面白い

必見！これが強豪雀士達

もう知っているとおり、これは好評だった『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編だ。かといって1がなくては動かないというタイプではなく、これだけでも一応“半分”はプレーできるようになってる。内容はフリー対戦モードとタコ討伐戦モードに分かれるが、この後ろのほうは1がなくてはできない部分で、タコ側とアンチタコ側に分かれて陣取り合戦をするトーナメント戦だ。

いくつか特徴的なキャラクターを説明しよう。こんど入ったキャラは新たに12人で、どれも1より個性が強いものばかりだ。たとえば宇宙から飛来した「ハルタン星人」なんかは、名前のとおりタンヤオ狙いのみでくるらしいし、あぶないとこでは、β牌とVHS牌という大きさの違う牌でゲームをしなくてはならないソニー君なんていうのがいる。また、いきなりイーシャンテンそれもコクシだったりする、やたら配牌のいい「勝ち過ぎの金蔵」、人がロンすると、いちいち「〜のB型ね」とたのんでもないのにかってに血液型性格判断をする「献血のお由紀」なんていうのもいる。もうだれとメンツを組んでも笑えるキャラばっかし。

全体としては1よりやや強くなっているみたいだし、プログラミングとしても“読み”という部分を中心にしたので、お互いに振り込みが多くなって点数の移動が激しくなっている。キャラによるが、ゲームアーツお得意のおしゃべりも多彩で、1を好きな人ならこれを買わない手はないよ！

ぎゅわんぶらあ2はここが違う！

▲ずらっと顔見世新規参入キャラ。この中からメンツを自由に選べるのだ。1を持っていればさらに合計24人ものキャラと対戦できる豪華さ

▲2では卓も全自動になり、グイ〜ンと牌がせり上ってくる。もちろん青牌と緑牌が交互だよ。サイコロもデジタル！

▲恐怖のキャラ、勝ち過ぎの金蔵(写真上中央)の配牌を見よ!! こんなやつに勝てるのかと不安。下はソニー君を加えた時の変則牌

74 「ああ……私は誰？ ここはどこ？」どうやら白雪姫は正気にもどったようだ。「そうか。オレのスペルマは、童話の中の王子様のキスと同じ効果があったのか！」確かな理論はないが、結果的にはそういうことになる。なにはともあれ、キミはまず白雪姫を助けることができた。さて、次なる相手は……？ 83へ。

さぁタコ討伐ウォーが開始された

あなたはタコ派？ それともアンチタコ派？ 池袋、新宿、下北沢、渋谷、自由が丘、五反田を制するのはどっちだ

タコ VS. アンチタコ

第1戦 下北沢

まずは本場（？）下北沢に乗り込んだ。連れていったのは隠し技チャイを持つ見栄ちゃん。相手は森田健作とバッドハンド。そんなに強くない相手だから大丈夫だと思うんだけど……。

◀親の見栄ちゃんいきなりザンク攻撃を加える

▶強運？ メンタンリーチドラ2の基本役で満貫上がりだ〜い

◀キャッ♡ぶりっ子しながらも続け満貫。ぶっとぶタコ組メンツ

▶タコ組バッドハンドの反撃。チェストォと上がったけど安目だ

◀ほぼ勝負が決まったのでお遊び上がり。結局タコはやっつけた

結果

アンチタコの勝ち!

第2戦 池袋

次の戦いはゲームアーツもある池袋。ここのタコは勝ち過ぎの金蔵とオクトパシーふみだ。やっぱ目標は金蔵。これに対抗できるのはゴッドハンドしかないと読み、迷わず指名する。しかしツモ上がりが多いからこっちも苦しい!?

◀でた〜ゴッドハンドの必殺技〝稲妻ツモ〟だ。出だしでタコ組をリード

▶なんだこいつ？ 仲間の金蔵から意味もなく上がり喜ぶタコふ〜みん

◀シメも稲妻ヅモ。死者にムチ打つような満貫上がりで池袋も制圧

結果

池袋奪回！

第3戦 新宿

勝ち進んでとうとう新宿まできたぞ。ここを守るタコはクララちゃんとタコ宮内。う〜ん一度指名したメンツは使えないしなぁ。しかたがない、ここはちょっと気分を変える意味でもソニー君を誘うか。β牌とVHS牌で打つのは初めてだけど、きっとソニー君がうまくやってくれるのでは!?

▶下北沢と池袋から タコを追い出し、次の目標は新宿だ

◀クララ立つ。ヤギと遊ぶ楽しそうなハイジの姿を見せたかったなぁ

結果

▲やったやったトップだ〜いと喜んでも、相棒のソニー君がドンケツじゃあしかたないよな♣

▲結果を見れば歴然。差し引き−3900でタコ組の勝利で終了。チームワークをとるのが難しい

タコ勝利！

75 その細い割れ目をそっと開くと、プチッという小さい音がした。キミがそこをなめると海水の味がする。そして今度は舌をこじ入れてクリクリとなめまわす。すると冷たかった内部が急に温かくなり、じっとり愛液がわき始めてきた。だが人魚姫は体がひからびてきて、元気がなくなってきた。ションベンをかけてやるのなら50へ。海水につけてやるのなら33へ。

よみがえる魔城伝説！

こんどの導入はひと味違うぜ！

▲あの娘の持ってるゲーム名はなんと、コナミの『シャロム』

▼ゲームスタートでキミと好きな娘の名前を入力するのも同じ

▼すると、いきなりコンピュータの中に吸いこまれていく。まるで映画の『トロン』みたい

▼気がつくと、目の前に言葉をしゃべるブタが。これがパートナーのブタ子

魔城伝説の世界へ

シャロム

MSX R 5980円

コナミ ☎03-262-9110

MSXユーザーを熱中させてきた、あの『魔城伝説シリーズ』がついに完結！　とはいっても少し様子が違うぞ!?

ゲームスタート。まず自分の名前を入力(ふむふむ)。次に好きな女の子の名前を入力(え!?)。舞台はある高校、キミはパソコンクラブのリーダー（ゲッ！)。いましも「好きな女の子」からコナミの新作ゲーム『シャロム』をまき上げたところ(ゲゲッ!!)。自分と好きな女の子の名前を入力してゲームスタート。するとキミはパソコンに吸いこまれ、『シャロム』の世界に…。う〜む、これは映画にもなった『はてしなき物語』のパソコン版だな。

元の世界に戻るには大魔王ゴグを倒すしかないという。そしてパートナーのブタ子に連れられて行ったのが、このグリーク王国の王パンパースのところ。そう、あのポポロンとアフロディテの息子。それがなんともう100歳のおじいちゃんになっているんだから驚き。王から行方不明になっている娘、チェルシー姫を探し出すことをたのまれる、というのがストーリー。

画面は『ウルティマ』『ドラクエ』風。といってコナミお得意のアクションRPGだと思ったら大間違い。主人公をカーソルであちこち移動させ、８つのコマンドで情報を得て謎をといていくアドベンチャー。もちろんアクションシーンはあるけれど、それは８人の魔王と戦う時だけ。普通に歩いていて、いきなり敵とバッタリ、戦闘へ、なんてことはない。しっかり情報を得ないと戦うこともできない。その魔王との戦闘も、バリエーションに富み、『ガリウス』風、『プーヤン』風、コマンド入力のものと、さまざま。

ユーモラスなメッセージに、グッドなBGM、例によってMSXの限界を越えたグラフィックを持った見かけ以上に本格的なアドベンチャー、これはコナミファンならずとも買い!!

▲これがあの！パンパース

▲この星が十字になるとき災いが

▲魔王との戦いのときはアクション。魔王ごとにいろんなタイプがある

▲いわくありげな地形があちこちに。謎が謎をよぶ！

▲人生の悲哀…にしても軽いやつ

▲ セーブは某球団の面々が

76 キミは少女の上にのしかかる。「痛いのは最初だけだからね」「あたし怖い……」「だいじょうぶさ。女のコのあそこはなんだって入るんだから」キミはそう言うと、前戯もなしに少女のま◯こを埋めた。『うっ、こりゃきついわ』キミは三コスリ半でスペルマを発射してしまう。そして早漏かなという不安を抱きつつ城の中へ入って行く。70へ。

妹を、村人を救え！

▲コイツが4つ耳ウサギのボトム。時間を操れるからって、もったいぶってしゃべるなよ！

セイレーン

PC8801SRシリーズ 5D
PC9801シリーズ 3.5D 7800円

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

マイクロキャビンからの久々のオリジナルアドベンチャーゲームだ。

舞台はファンタジックな世界セイレーン。ある日主人公プリルが村に帰ってくると、なんと村の動物たちが魔王パズルの魔力で石にされており、さらに妹のクリスがさらわれていた。妹を、動物たちを救うため、プリルは魔王パズルを倒すための旅にでた。プリルのゆくてには魔王パズルの手先が次々と襲いかかる。そして、プリルの持っているブルーの宝石「セイレーンの聖石」に秘められた過去、セイレーンの地に伝わる大水柱、などいくつもの謎が待ち受けている。

ゲームのシステムは『めぞん一刻』・『うる星やつら』と同じコマンド選択方式。ＢＧＭも88の新音源対応でグッド！ そして、アニメーション効果もバッチリ！ 目も耳も頭も楽しめるっていう寸法だ。グラフィックもきれいだし（あたりまえか！）登場人物も（登場動物？）多彩で、セイレーンの時間を操っている４つ耳ウサギのボトム、天上界のフェアメルに住んでいるきれいなセイレイさん、プリルが人間界に迷い込んで出会う少年ラトクなど、とてもかわいく描かれている。(昔の『東映マンガ祭』をほうふつしてしまうようなキャラクター、最近じゃ『メイプルタウン物語』あたりかな)

冬の寒い日、こたつにこもってアドベンチャーなんてオツなもんじゃありませんかー！

▲この人が天上界のセイレイさん。彼女にはいろいろお世話になります。「精霊」って意味かな？

▲プリルがグリフォンの森を抜けて出会う人間界の少年ラトク。プリルの大きさがわかるね！

旅で出会うさまざまな仲間や敵

77 「て、てめ〜、亀、この野郎、どけー！」キミは動揺しながら亀を引っぱる。やがて、スッポーンという気持ちのいい音とともに亀の頭が抜ける。「へへへ……」亀はほてった顔で幸せそうに笑っている。「亀のぶんざいでオレより先に……」キミは思わずしっとしてしまう。負けちゃいられねぬと、キミもさっそくポコチンを入れるのなら**2**へ。気分転換にタコ責めをするのなら**91**へ。

うつろいゆく時間、街の昼と夜

チャニーズ・ヒルの街では、時間によって明るさが変わる。暗いとまわりが見えず、戦闘など不利になるが、あるアイテムで…

恐怖と戦りつの街！チャニーズ・ヒルの謎

死霊戦線

MSX2　R　8800円

ビクター音楽産業　☎04-423-7901

いったい何が起きたのだ？　街への通信、交通の手段が途絶えてしまった。街へ向った人は二度と帰っては来ない…。その街の名前はチャニーズ・ヒル。

調査の結果、どうやら街はスーパーナチュラル・イノベーション（超自然侵略）にみまわれたらしい。頼みの綱の超能力特殊部隊S―S.W.A.T.の精鋭でさえ、次々と消息を断ち、残るは最年少の女性隊員ライラ・アルフォンだけとなった。

『死霊戦線』はアクション・アドベンチャーの要素を持った、ホラー仕立てのRPGだ。

プレーヤーのキミはライラとなって、街に何が起こったのかを調べ、対処しなければならない。まず、生存者を捜し出して、街の中で唯一安全な教会へ連れて行く。その過程で、生存者との会話などから情報を集めるのだ。

このゲームでは、プレーヤーの目的は明らかにされていない。目的はゲームの中の7つの謎を解くことによってはっきりとしてくる。

街を調査していると、謎の怪生命クリーチャーが襲ってくる。クリーチャーはこの世のモノとは思えない姿をしたデカキャラで、コイツを倒していかなくてはいけないのだ。ライラの武器は全部で10種類。もちろん、最初からすべてがそろっているわけではない。また、持てる武器の重さにも制限があるので気をつけよう。戦いの前には武器にPS処理を施そう。PS処理とは、武器に念エネルギーを封じ、その破壊力を高めるものだ。

生存者との会話やアイテムのサーチなどはすべてウインドウ形式のメニューから選ぶ。それにしても、2メガROMのカートリッジにつめ込まれた広大なマップには脱帽。さらにS―RAMも搭載しているので、とても便利。こまめにセーブしながらゲームを進めるのがコツだ。

▲マップモードで移動、コマンドで操作。コマンド表のSLEEP(体力回復)とPS-REM(武器強化)をいかに使いこなすかがポイント

▲会話モードになるとライラと相手の顔が表示される。会話は重要なチェックポイント

▲とりあえずの目的は、街のあちこちに隠れて生き残った人たちを、教会まで連れていくこと

ライラVS・スプラッターモンスター

戦闘の背景は、その時々いる地形によって変わる。地の利をよく考えて…

キャラは大きく動きもスムーズ

モンスターはどれもドロドロのスプラッター

石像の姫のため戦いぬけ！

華麗なる剣さばきを見よ！

垂直斬りは効果絶大。たてと横は自動。

ゼリアード

PC8801SRシリーズ　5D 7500円

ゲームアーツ　☎03-984-1136

バサッ、バサッと剣を振り回して魔物を斬る―と、グシャッと砕け、血しぶきが飛び、魂が浮かぶ。なんて残酷なの！　と、初めは思っていても、いつのまにか病みつきに…。カエルやコウモリの魔物が、会社の上司に見えてきて、次々と切りきざんでいけば、仕事のストレスなんてふっとんじゃいそうよ。そう、これはサラリーマン向きのゲームかな？

ストーリーを紹介するネ。

魔王によって石像に変えられてしまったお姫様を元に戻すため、勇者であるあなたは魔物を倒し、9つのペンダントを集めなければいけない。

最初の町〝ムララ〟では、まず武器屋・教会・マジックアイテムの店・銀行・賢者の店の5店を訪ねる。

店主の言葉に注目。「あっ…いらっしゃい」とか「冷やかしなら出ていけ」なんて音声合成でしゃべるのも楽しい。

盾や防具をそろえ、町人の情報を得たら、いざ地下へ。ここから魔物退治のスプラッターシーンが始まる。捕獲した魂は、銀行でゴールドに両替してくれる。ダメージを受けたら、教会で体力を回復しておこうネ。入り組んだ地下迷路は、トラップあり、アイテムあり、ジャンプしたり飛び降りたり…。アクション要素の多いRPGだから、ちょっとした指先のテクニックも必要よ。

ある部屋の一室では、でかキャラとの対決が。みごと倒せばペンダントが手に入り、次の入口とカギが出現するわけだけど、ここは手ごわい！

また、剣の先から光が走るなどのアニメーション効果や、剣で切り倒す時の凄まじい効果音は、場面をいっそう盛り上げてくれる。BGMもGOODで、88の新音源にも対応よ。

武器屋
ここのおじさんははっきり言って態度がでかい

魔法屋
ここのおねーさん、けなげで、かわいい

銀行
ここのおじさんは持っていくお金の額しだい

教会
いつでもやさしく、傷を治してくれます

みどころ！　ダンジョンガイド

▲まずは入り口から。いよいよ冒険の旅のはじまり、はじまり〜ご1名様ごあんな〜い

▲1面の名物キャラ、カニのオバケの「カングレオ」。倒さなくては先に進めない

▲ダンジョン名物、地下の街。しっかり生き残っていて商売屋もちゃんとある

▲ダンジョンの中はまさに迷路。さかさツララあり、エレベーターありのもりだくさん！

▲倒せばおみやげにペンダントの宝石をひとつくれる。残り7つ＋1つ！

▲よく来た、てなわけで、魔法をくれた。うん、ここまで遠出したかいありかな

美女はルンルン気分でシャワーを浴び始める。そのうち、シャワーのノズルをま○こに当ててオナニーを始める。思わずもったいないと思うキミ。「ねえ〜、そんなとこで見てないで、あなたも一緒にどう？」言われるまでもなく、キミはポコチンをしごきながら彼女に近づく。「ねえ〜、お尻の穴でしてみない？」「えっ!?」アナルSEXをするのなら44へ。しないのなら43へ。

激突 これがウワサの4巨頭！

4人モードでの対戦がバージョンアップ版の目玉のひとつだ！

壮大な騎馬民族叙事詩だ！

公開！　これがオルドの女性たち

他国を征服すると、人質としてお姫様が送られてくる。美人が多い！

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

PC8801シリーズ　5D　9800円 / 12800円(テープ付)

光栄　☎044-61-6861

全国の光栄ファンを熱狂させた歴史三部作のひとつ、『蒼き狼と白き牡鹿』がパワーアップして新登場！　その名も『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』として、人気の高かった前バージョンをよりいっそう深め、洗練された内容となっている。そのうえ、88の新音源に対応、セリフもしゃべってくれる。

英雄(統治者)の能力がゲーム展開を大きく左右するのは前作同様。戦争や外交、その他のコマンドは、英雄の各能力を消費することで実行される仕組みとなっている。今回の版でも基本的な部分こそ変わらないものの、たとえば後継者作りのための「オルド」ではいくつかのサブコマンドが追加され、目的を遂げるまでの虚々実々の駆け引き(お姫様にフラレることもままある)が楽しめるようになった。また、首尾よくことが運んで子供をつくったとしても、男と女とではその後の運命が異なる。王子だったら将軍か後継者に、王女の場合は部下にくれてやらなければならない。一度姫を与えると、その将軍の反乱は防げるので、少しでも優秀な部下のもとへ嫁がせてやるのが、ゲーマーの親ごころ(？)というもの。

次に戦闘。このモードが今回の版では見違えるようになった。よりワイドになったヘックス画面上で、騎兵、歩兵、弓兵の3種類のユニットが激突する。どのユニットにも長短ありで、平地だったら騎兵が有利というように、それぞれの個性を生かした「戦術」が必要となっている。加えて、コンピュータ側の思考ルーチンにも大幅な改善が見られて、戦闘を見ごたえあるものにしていると言える。

最後に——。『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』では、モンゴル編と世界編の2部構成を取り、世界編では4人までのプレイが可能だ。参考までに4人モードでの英雄を挙げると——。①モンゴル帝国：ジンギスカン②イングランド：リチャード1世③ビザンツ帝国：アレクシオス④日本国：源頼朝の4巨頭。新たに追加されたBGMをバックに、友人と世界征覇の夢を競い合うのも良いだろう。おススメだ。

▲戦闘画面は見ちがえるようになった。3種類の兵科を上手に活用して、激戦に終止符を打て！

▲少年老いやすく…ということで、上がモンゴル編、下が世界編。皆たくましく成長している

▲テムジンの旗上げ。モンゴル高原の死闘を勝ち抜き、めざすは世界！　夢は大きくふくらむ

▲モンゴルを統一したテムジンは、ジンギスカンの称号を受け、世界征覇に乗り出すのだった

▲志半ばにして英雄は逝き、代わってジュチが帝国の柱となった。残る相手はわずか数ヵ国だ

79　キミは一瞬のスキを突いて白雪姫に飛びかかり、みぞうちに一撃をくらわせる。簡単に気絶してしまう白雪姫。キミはさっそくベッドに連れこむとすっ裸にひんむいてしまう。そして前戯もなしに、いきなり背後から進入していく。「ああ！」白雪姫は目を覚ますが、キミの激しい突きになすがままだった。このままフィニッシュするのなら67へ。いったん抜くのなら18へ。

マイト アンド マジック

PC8801シリーズ ｛5D / 3.5D｝ 9800円
PC9801シリーズ

スタークラフト ☎03-988-2988

RPGファンのみなさん、おまちどうさま。市ケ谷くんのソフトエクスプレスのコーナーだよ。今日は噂のスーパーRPG、『マイト＆マジック』の紹介なんだ。なんでもこのゲーム、アメリカじゃかなりヒットしたらしいんだけど、だからといって良いゲームだとは限らないよね。どうなのかな、さっそくやってみようっと。

てなわけで『マイト＆マジック』も、もちろん最初はキャラクターをつくるところからスタートだ。毎度やってることだけど、騎士・戦士・射手・僧侶・魔法使い・盗賊の6つの職業、それに人間・エルフ・ドワーフ・ノーム・半オークの5つの種族をうまく組み合せればいいんだ。6人のキャラクターができたら、パーティを組んでいよいよ冒険に出発というわけさ。

ところがのこのこ歩きだしてびっくり、最初のうちはお金もないんで、装備もロクに買えないから、ほとんど裸で歩いてるようなもんなんだ。怪物に出会うとたちまち全滅なんだよ！

でもここでやめちゃいけない、といわれたんで、怪物と戦ったらすぐにセーブ、傷を治してまた出発、といった繰り返しをしてたら、だんだん状況がわかってきたもんね。どうやら町は地下にあるらしいし、その下にはダンジョンがあるんだ。それに地上もけっこう広くて、あちこちに城や迷宮があるみたいだ。そっちに行ってみたいけど、まだ弱いからなあ。

そこでまたがんばると、さすがにぼくのパーティもレベル5、もうかなり強くなってきたぞ。そしてダンジョンを歩いていたら、そこに住んでる魔法使いに会ったんだ。えっ、仲間にスクロールを届けてくれないか、だって。うーん、まあね、たのまれちゃいやとは言えないなあ。

てなわけで、いよいよ他の町に出発だ。しかし地上を歩くのは楽しいんだけど、怪物は山のように出てくるなあ。もう必死になってこの仕事を果たしたら、なんと経験点とお金がもらえたぞ。なるほど、こういった仕事があちこちの町や城にあるのか。偶然に事件に出会うなんて、まるで『D＆D®』のキャンペーンみたいだね。

てなわけで、この『マイト＆マジック』は、広い世界を冒険してまわるゲームなんだよ。そしてこういったいろんな冒険をしていくうちに、最大の謎がだんだんと分ってくる、とクロ先生はいうんだけどね。どうもまだまだ先は長そうだなあ！もっとがんばってやってみなくちゃ。

▲最初はクラブ（こんぼう）しか持ってないから買い物に来たんだけど、どれも高いなあ！

▲このゲームはどこも３Ｄの立体画像なんだ。ダンジョンの壁が緑なのはスライムかな？

▲城の中に入るとムードが違うね。でもマーチャントパスがないと、王様には会えないんだぞ

▲この画面とは、たぶんおなじみになると思うよ。最初のうちは宿屋でこまめにセーブしよう

怪物さん、なにとぞお手やわらかに

「でぇ～、困った」「どうしたんですか？」「穴がない……」そう、人魚には入れるべき穴がなかったのだ。「だいじょうぶですよ」突然亀が言った。「乳房を中心に体全体を愛撫してやって、感じてくるとパックリ割れ目があくんですよ」「ほんとに？」「はい。それから地上の空気に触れても同じことが起きます」さあ、どっちの方法でいく？ 前者なら22へ。後者なら68へ。

Super Runner 命賭けのトライを決めろ!

ゴールへ向かって駆け抜けろ!

スーパーランナー

MSX2 R 5800円

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

『スーパーランナー』は未来のスポーツだ。上下に2人の選手が並んだその画面はあの『ハイパーオリンピック』に似ている。しかし、実態は制限時間内にボールを持ってゴールに走り込めば勝ちというラグビーのようなゲームなのだ。

プレイヤー2人は同じフィールドにいて、たがいに相手を妨害できる。1発キックをおみまいすれば、敵はしばらく立ちあがってこないのだ。

プレイ中はヒットポイントがどんどん減少していくのだが、このボールを持っているあいだヒットポイントが回復する。もちろんゼロになるとゲームオーバー。文字どおり、命のボールだ。

プレイフィールドには、敵だけじゃなく、触れるとプレイヤーを跳ね飛ばしたり、転ばせたりする妙な障害物がゴロゴロしている。ユーモラスなのは中国人だ。こいつは先を走っているプレイヤーのボールを奪って後ろの者に渡してしまう両刃の剣だ。

プレイヤーの武器はキックだけじゃない。白い丸いボールのアイテムを取れば飛び道具の白いボールを発射できるようになる。これは、敵プレイヤーにキックと同じダメージを与えられるだけじゃなく、妨害アイテムを破壊できるのだ。これを敵に取られるとかなり苦しい戦いになる。

面は全部で20ステージ。コンピューター相手に1人でもプレイできるけど、やっぱり、面白いのは2人で遊ぶときだ。コンピュータープレイヤーにもいろいろな動作のクセがあるので1人でプレイしていても飽きないけどね。

リズム感があって本当に熱くなってしまうゲームだ。MSX2ユーザーなら絶対に見逃せないゲームだ。

スーパーランナーへの道

真のスーパーランナーとなるための道は遠くけわしい。数多くのコースを駆け抜け、勝つためのちょっとした助言をキミに与えよう!

その1 スタート!

どのレースでもスタートが大事。でも、それっと飛び出すと、ライバルのキックのエジキになるのがオチ。ころあいを見はからえ!

その2 キック!

ライバルや敵に対してはキック攻撃が基本。かといってむやみに攻撃すればいいってもんじゃない。重要なのはタイミング!

その3 アイテム

先を走ってると障害物になるアイテムも、後ろにいる時は大切な味方。でも先に取らなきゃいけないものも…。マップをおぼえろ!

81 「おい、亀! おまえの頭でここをこすってやれ」「がってんでぇい!!」亀はうれしそうに人魚姫の割れ目をこする。そのうち愛液の分泌が多くなり、亀の頭はヌルヌルしてくる。そして、あまりにも多い潤滑油のため、亀の頭が勢いあまって割れ目の中にズボッとはまってしまった。もがき苦しむ亀! 77へ。

DATA WEST PRESENTS THE 4TH UNIT.

わたしは何者なの？

第4のユニット

PC8801SRシリーズ / FM7/77 / X1　5D / 3.5D　6800円

データウエスト　☎06-968-1236

森の中でわたしが全裸で倒れているのを見つけたのは高校生の優介でした。同年代の少女のヌードにあせりながらも、彼は持っていた体育用のジャージを着せて、自分の部屋までわたしを抱いて連れてきてくれました。「ブロン・ウイン」という言葉以外、わたしにはなんの記憶も、身許を推測できそうな持ち物ひとつすらもなかったのです。それは、謎の航空機撃墜事件の4日後のことで、ニュースを聞いたわたしは、なにか、気にかかるものを感じました。優介によれば、わたしを発見した場所の近くに航空機の破片があったらしいので、なにか関係があるかもしれません。

プレイヤーのみなさん、わたしを助けて。わたしはいったい何者なのか、「ブロン・ウイン」とはなんなのか、そして、わたしの前に次々現れては「自分こそ味方」と名乗る人たちの誰が本当の味方なのかをつきとめて！　お願い！

……というわけ。諸君、まさか、かわいい女の子を見捨てたりはしないよね？　じゃあ、ゲームを開始しよう。コマンド入力の操作はとっても簡単。画面の上には、手に入った品物や情報が表示され、左には地図。この中からアイコンで名詞を選び、動詞コマンドは、右のリストから選ぶ。すべてテンキーの操作でOK。コマンド選択ではあるけれど、よく考えて行動しよう。というのは選択によって、若干、シナリオが変わるからだ。たとえば、ふたりの人間がもみあっているところに出くわした時、どちらに味方するかで、情報を得られる時期が変わる。始めのほうのシーンをちょっと、紹介しよう。

この美少女は優介の部屋にいる。航空機事故の記事を書いた記者と喫茶店で会う約束をしてある。だが、まだ時間もあることだし、まずはこの部屋をじっくり観察してみよう。テレビやラジカセがある。情報源になりそうだね。しっかり利用しよう。街へ出て、人に会ったら、今持っている情報について尋ねると、だんだん詳しいことがわかってくる。時には関係なさそうな人間と戦うことで、話が先に進むこともあるよ。謎を追って、さあ、スタート！

▲スタートは優介の部屋。ここにも情報がいっぱい、ありそう。時々戻ってきて、調べ直そう

▲出会った人たちがみんな学校へ行けというので、やってきました。さて、どこを調べよう？

▲これが、戦闘シーン。攻撃法と相手を選んで、リターンキーを押せば、戦い開始！

次々現われる登場人物。味方は誰？

街で突然、声をかけてきた、謎の女性

喫茶店で話しかけてきた男。カプセルをくれる

航空機事故の情報を教えてくれる山田記者

アッシュと呼ばれる少女。なかなか強い相手だ

少女ブロニー。ブロン・ウインと似た名だが？

白雪姫は騎乗位になると、めちゃくちゃに腰を揺すり始める。「お、おい。痛いよ」「なんだって!!」白雪姫の顔は鬼のようになっていた。そして、いきなりキミの首を締めてくる。下半身が連結しているうえに激しく揺すられているため力がでない。「く、苦しい……」キミは絞め殺されてしまう。「私は死後硬直のち○ぽが好きなのさ」白雪姫はいつまでも腰を動かしていた。END

水龍士

PC8801シリーズ　5D　7800円
しゃんばら　☎0798-51-1365

アクア・パワーさく裂！よみがえれ大水龍

水の国ソルティアは、四方を山と海に囲まれた国だった。この国では科学文明の代わりに「水術」という魔法のようなものが発達し、独自の文明をつくりあげていた。水術は「霊水」と呼ばれる特別な水によって行われた。人々はこの水術を中心に平和に暮らしていたのだ。しかし、悪水という邪道な黒い水術を使う人々との戦いに、主護神「聖なる大水龍」がやぶれ、平和はくずれた。

キミはあちこちに飛び散った龍水を集め「聖なる大水龍」を復活させて平和を取り戻さなくてはいけない。たよりは龍水が近づくと反応する青き袋のみ。

水術は、旅の途中で学校などでおぼえることができる。水術には攻撃用のもの、お護りを作成するもの、怪我を治すものの3種類があり、ヨロイや剣も、この水術を使って水から作っていくんだ。

一見、オーソドックスな本格派RPGではあるが、舞台が水の世界だけに水中を立体迷宮化したダンジョンは目新しいし、グラフィックやサウンド効果があちこち生かされている。

我、ゲーム界への奇襲に成功せり!?

太平洋の嵐

PC―9801VM/VX
PC―88VA　} 5D　12800円
ジー・エー・エム　☎03-736-6879

12月7日朝まだき、太平洋上の大日本帝国機動部隊より、多数の攻撃機が発進。ここに3年半に渡る日米の死闘が開始された――。

ということで、『太平洋の嵐』は大日本帝国の命運を決した太平洋戦争を克明にシミュレートした超ド級のシミュレーションウォーだ。

まず具体的なデータを挙げれば、地上部隊2000人(大隊)単位、また海軍にいたっては商船だけで400船団。軍艦は178種類1550隻に及ぶ。航空機は練度の違う1名単位の塔乗員までを視野に収めたという緻密さだ。

またゲーム展開においても、陸海空の各要素が複雑にからまった「総力戦」の過程が12あるターンシークエンスに見事に表現されている。特に、工業や科学技術など、経済・補給的な側面はこのゲームでのキーポイント。ゲーマーの広い意味での戦略的センスがシビアなまでに要求されている。

日本にとって、あの戦争は何であったのか？　それを考える意味でもおススメしたいシミュレーションウォーゲームの巨篇だ。

日本のパソコンにはネエチャンが住んでる？

リトル・コンピュータ・ピープル

PC8801SRシリーズ
PC9801シリーズ　} 5D　6800円
ポニーキャニオン　☎03-221-3161

ETC

あの『リトル・コンピュータ・ピープル』がやっと日本にお広め……おっと！　『アップルタウン物語』っていうファミコン版が出ていたっけ。けれども、あれはなにやらお茶をにごされた感がなきにしもあらずだった。

いよいよパソコン版に移植とあいなったわけだが純粋に移植、と思いきや『アップル…』みたいにちょっと（ちょっとじゃなかったっけ）手が加えられている。主人公が〝哀愁漂う隠居おじさん〟から〝得体の知れないネエチャン〟になっている。そのネエチャンの容姿はというと初期のマドンナよろしくヘソ出しルック、おまけにモンローウォークでピコピコ歩き回る。プレイヤーは3階だての広い家に暮らすネエチャンに食料や水などを補給してあげたり、ピアノを演奏しろだのテレビを見ろとか彼女の生活に干渉したりするっていうワケ。まるでパトロンみたい。気がむけばポーカーと単語当てで遊んでもくれたりもする。

ちなみに画面構成はアップル版と同じだから、シャワーもあるよ♡

キミは今、海岸に立っている。そう、次の相手は人魚姫だ。でも、どうやって人魚姫をおびき寄せようか？　キミが考えこんでいるそばを、快盗赤ずきんが平然と通り過ぎていく。ヤツを倒してもなんの得にもならないが……。無視するのなら62へ。赤ずきんを犯すなら72へ。

姫を捜して3千里。笑えるRPG初登場！

王子ビンビン物語

PC8801SRシリーズ FM7/77 X1、PC98、MSX2 5D 3.5D 7800円

イーストキューブ ☎011-711-7709

さあ、みなさま、今までのRPGの常識をぶっとばすソフトの登場だヨーん。その名も『王子ビンビン物語』。ぐえっ、なんてふざけたタイトルやねん！　なんて思ってるアナタ。そのとーり。ハッキリいってふざけてます。お笑い狙ってます。敵キャラには、「レゲエのおじさん」なんてのや、「うんちくん」なんてくさそーなのが登場するし、お店の名前は、「オーゾン」、「ソンクス」、「ナインイレブン」なんつーどっかで聞いたヤツばっかし。ストーリー設定もまた、イロモノ。

キミは豊かな緑の国「紀伊国屋王国」（本屋さんじゃないヨッ）の王子様。おとぎ話のようにメデタシメデタシと結婚したはずがそれからが大変。これがエラくとんでもないヤツで城内の侍女に手は出すわ、他国の姫をナンパするわの大さわぎ。あんまりヒドイ女ぐせについに奥さんの「白雪姫」がプッツン。家出ならぬ「城出」をしてしまった。怒ったのが母上の女王様。「姫をつれ帰るまで城には入れん」なんつってキミは追ん出されちまった。さあ、えらいこっちゃ。姫探し3千里の旅のはじまりはじまり〜。

NECの新しいPC88を買うと斉藤由貴ちゃんがあたるってお話

由貴のナマの声にはげまされたいキミに！

斉藤由貴のときめきデータバンク

PC8801MA、FA、VA 5D

NEC ☎03-452-8000

編集長以下、アイドル大好き、由貴ちゃん命、由貴ちゃんの映画が封切られる日には、朝から映画館の前にならんじゃうというコンプティーク編集部が、総力を結集して作りあげたキワメツケがこれ。

内容は、「女優編」「歌手編」「プライベート編」の3部構成になっている。「女優編」は、由貴ちゃんの出演した、映画、テレビドラマ、CFなどのデータがギッシリ。「歌手編」では、由貴ちゃんのだしたレコードの全データはもちろん、タレントとしても大活躍の由貴ちゃんの出演したテレビ、ラジオの情報もバッチリ。「プライベート編」では、由貴ちゃんのデビュー前の写真を大公開してしまうぞ。そして、そのデータを見ているあいまに「由貴ちゃん度チェック」というものがあり、たとえば、由貴ちゃんの初出演テレビドラマ「野球狂の詩」はいつ放送されたか？　'85年1月7日。ピンポン！　なんて具合に答えることにより由貴ちゃん博士になれちゃうのだ。

そのうえ、MA、FAの充実したサウンド機能をめいっぱい活用して、「卒業」「初戀」などの由貴ちゃんの大ヒット曲がBGMとしてながれるのだ。これがじつにいい。画面に出てる由貴ちゃんの写真やデータを見ながら思わず口ずさんじゃうほど。またMA、FAで初めて搭載されたサンプリング機能のおかげで由貴ちゃんの生の声も聞けちゃうのだ。

NECのひとに、「由貴の新しいCFの撮影現場を見せてあげるから」と耳元でささやかれ、あれよあれよという間に作らされちゃった、これはそんなおちゃめで楽しいソフトです。

ド〜ンとプレゼント

というわけで、お店に行っても売ってないこのソフトを10名様に。ただし、88の新音源ボードがないと動かないからね！　ハガキで編集部「由貴ちゃんカワイイ♡」係まで応募しておくれ。

84 「おい。やめろよ……」突然のキミの声に、白雪姫はハッとして動きを止める。そしてポコチンをくわえたまま、上目使いでキミを見つめる。「うふふ。遠慮しないで、このまま出していいのよ」白雪姫は再びフェラチオを開始する。なすがままにしておくのなら42へ。やめさせるのなら69へ。

SOFT EXPRESS 乗り換え案内

今回から始まった新コーナー、乗り換え案内だよ！
みんなが待ってたあのソフトの移植、普通のものとはひとあじ違う移植を、
どどーんとみんなにお知らせしていくよ！

ガルフォース創世の序曲
MSX2 ディスク版
6800円　ソニー　☎03-448-3311

ＭＳＸ２のディスク内蔵型のマシンで定価がグンと安いものが出ているのは知っているかな？ それに合わせて、最近ＭＳＸ２のディスクを使ったゲームも増えてきた。

この『ガルフォース・創世の序曲』もそのひとつ。ほかにも『イース』『ジーザス』『三国志』などおなじみのゲームもどしどし移植されはじめてるから、注目だよ！

太陽の神殿
MSX2 ロム版
7800円　東京書籍　☎03-835-6181

あの日本ファルコムの名作ＡＶＧもＭＳＸ２になったぞ！

ただしこちらはロム。２メガ+バッテリーバックアップの強力コンビで、セーブロードも楽々。

マップを変えたり、「時間」をゲーム上の大きなカギにしたり、ＭＳＸ２独自の工夫もしている。

※これは開発中の画面です。

リターン・オブ・イシター
PC-9801版
6800円　マイコンハウスSPS　☎0245-45-5777

『イシター』がこんどは98で復活したぞ！ 88版もなかなかのデキで楽しませてくれたけど、98版はそれ以上！ アーケード版と同じく全面がフィールドになり、重ね合わせやスクロールもいっそう磨きがかかってスムーズになっている。

いずれ、コンプの編集部にあるアーケード版と98版、88版を比較してみたいものです。

アート　オブ　ウォー
PC-8801SRシリーズ版
8800円　ブロダーバンドジャパン　☎03-341-1131

アメリカで発売されたものから移植されたこのゲーム、今まで発売されたものはPC-9801やマッキントッシュ、IBM PCなど、全部16ビットマシン。つまり、この88版は全世界で初めての８ビットマシンへの移植なのだ！

だからといって、デキが劣るわけじゃない！　しっかりスムーズに動いてくれるよ！

ウルティマⅣ
MSX2 ディスク版
12800円　ポニーキャニオン　☎03-221-3161

お待たせ！　あの超人気ソフト『ウルティマⅣ』がやっとＭＳＸ２でも遊べるようになったよ！

さすがにロムでは無理だったようで、ディスク版。

でも、ロムしか使えないキミもガッカリすることはないぞ。ファミコン版の『ウルティマ』をロム版で発売するというウワサもあるようだから…。

85　キミは窓から小屋の中をのぞきみる。しかし、誰もいない……。安心して小屋の中へ入って行くのなら59へ。誰かが来るまで、外で見張っているのなら25へ。

ロードス島戦記Ⅱ
Record of Lodoss War Ⅱ

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕

episode Ⅷ 火竜山への旅

それを手にするものは世界の覇者となるという魔法の杖をめぐり、ロードス島を揺るがす正義と邪悪の戦いが始まろうとしていた――渦中に巻きこまれたわれらが勇者たちの運命は!?
『D&D®』の実際のプレイを誌上再現する超好評連載第8回。前回キャンペーンの隠れたエピソードも公開だぞ!!

傭兵王が大いなる使命を勇者たちに与える事

DM　さて、今回もがんばってやってみようか。

フォース　といわれても、がんばっているのがＮＰＣばかりでは、盛りあがりようがありませんよ～。

DM　だ～いじょうぶ。そのうちきっと活躍の場もあるさ——で、キミたちは冒険者ギルドに帰りついている。前回活躍の女性パーティも一緒だったんだけど、いまギルド内は微妙な状況にあるからね。

オルソン　というと、例の砂漠の王様がやってきているんだね。

DM　そう、キミたちはこの重大事の当事者なので、地下室に通されたけど、ほかの一般会員は立ち入りが禁じられているほどの警戒ぶりだ。

マール　気分がいいね。

DM　おなじみになった地下会議室には、いつにもましてお客様が多い。まず、シャダム、レイリア、その旦那スレインの３人組に、グース、スィスニアの両幹部。そして、今週のハイライト、砂漠の傭兵王カシューさんらしい戦士の姿も見え、その両脇にふたりの護衛がついている。

シーリス　護衛って、どんな人なの？

DM　こんな人なの——ひとりはまだ若い戦士、それにもうひとりはエルフの女性だ。

セシル　なんと、その組み合わせは！

DM　ムハハハハ、ＤＭお気に入りのご両人、パーンとディードリットの姿であった～。

スレイン　いやあ、お久しぶりですねえ。

DM　おいおい、キミのいまのキャラクターはフォースだろうが。

フォース　ども、初めまして～。

セシル　オレはあこがれの勇者に会えて、感激しているぞ。

DM　各自の自己紹介がすむと、カシュー王はゆっくりと立ちあがって話し始める——キミたちが出くわした事件については、スレインから詳しい話を聞いた。キミたちがアシュラムという男から聞いた、王たる資格を与えてくれるという古代の魔法の杖のことだが、アシュラムにその杖を渡すのは絶対にいかん。といって、オレがもつべきかどうかは、正直なところよくわからん。オレはかつてのファーン王やベルドのように選ばれた英雄ではないし、また、そんな杖の力によって建てられた王国が、長いあいだ民の信用を得ることができるとも思えないからだ。

セシル　ずいぶん奥ゆかしい男だな。

シーリス　あなたが厚顔無恥すぎるのよ！

DM　うおっほん！　魔法の杖をどう使うかはともかく、まず、アシュラムを追跡して捕まえねばならない。でなければアシュラムはベルドの再来として、ロードスを再び戦争の渦に巻きこんでしまうかもしれないからだ。こんどそんな大規模な戦いが起こったら、人間は文明を維持することすらできなくなり、蛮族と呼ばれた時代まで衰退してしまうだろう。そんな事態になることだけは、なんとしてでも防がねばならん。

セシル　そのとおり！　キル・ケイオス。あんな連中はみな殺しだ！

DM　（ほんにおまえは過激なヤツ）ぐずぐずしてはいられないから、すぐに出発といこうではないか。めざす火竜山の頂きまで、けっして遠い道のりではないぞ、と、カシューは宣言する。

マール　こちらは５日ばかり遅れているものね。ところで火竜山の頂きまでいったいどれだけの時間がかかるんだい。

DM　だいたい10日ぐらいだ。もちろん、乗り物に乗ったり、強行軍で行ったりすればもっと短くなるけどね。

マール　それなら、ぜひとも馬は必要だね。

DM　ちなみに、アシュラムたちは目的の場所が場所だけに、馬に乗っていったりはしていないよ。めざすのは山の頂きなんだから。

オルソン　でも行けるところまでは馬で行ったほうが早いだろう。でないと、アシュラムたちに追いつかないからな。

DM　では馬はこちらで用意しようと、シャダムは申しでてくれる。カシュー王たちの乗り物は、すでに用意されているんだそうだ。

シーリス　なんなの？

DM　それはあとのお楽しみということで。それより、このアシュラム追跡

部隊の人選をしなければならない。何しろ、相手のアシュラムという男、ベルドが片腕と頼んでいただけに、剣の腕前もそこそこにうまい。彼らがどのルートを通っていったのかもわからないので、隊を分けたほうがよいでしょうと、レイリアが進言したからだ。

オルソン　当然だね～。で、どう分ける。

DM　もちろん、プレイヤー・キャラクターとその他の人さ。

シーリス　安直ね～。

DM　なんとでもいって——キミたちは馬で街道を通り火竜山へ。カシュー王は護衛のパーンとディードリットのふたりを引きつれ、目的地まで先まわりをしようということになった。スレインとレイリアの夫婦コンビは、キミたちに同行する。でないと、万が一アシュラムと戦うことになると、またまたこの前の二の舞だからね。

オルソン　うう、情けない。こんどは命を取られるだろうしな。

マール　そうだろうね～。でも、おいらは陽気なハーフリングなんだ。

DM　（なんの関係があるんだ）ということで、さっそく出発といきましょうか。

主要登場人物

オルソン

◀パーティのリーダーで戦士。気苦労が多いせいか、やたらとバーサークと化す

マール

◀陽気なハーフリング。場を盛りあげようと騒ぐほど浮きあがる気の毒な存在

シーリス

◀男に目がなく血を見るのも大好きという過激な設定の女戦士

フォース

◀若い女性が怖いという、ダメ盗賊。個性が強いのか弱いのかよくわからない

セシル

◀過激度ナンバー1の魔法使い。魔法よりも肉弾戦を得意とする

シャリー

◀NPCの僧侶。地味でめだたないのだが、ナゼか読者投票では高ランク

前回キャンペーンの意外なる結末の事

オルソン　じゃあ、馬を用意してよ。みんな、馬には乗れるんだろうな。

マール　おいらはそんな大きなものに乗れないよ。

DM　おっと、ハーフリングは馬には乗れないか。よし、馬車を１台用意して、レイリアとマール君が乗り、スレインが御者を務める。これでいいね。で、きみたちはライデンをあとにする。途中まではカシューたちも一緒だ。ライデンを離れるまでの道中、パーンとディードリット、それにスレインと、レイリアの４人はカーラについての情報を盛んに交換しあっている。

マール　そういえば、レイリアさんって、元カーラだったんだよね。いまカーラはどうしているんだろう。

フォース　お答えしましょう。

DM　フォースはそんなこと知らないぜ。

フォース　……。

DM　では、スレインが解説しましょう。前回のキャンペーンの結末は、とんでもないものだったのだ。大賢者ウォートにもういちど会い、「プロテクション・フローム・マジック（魔法防御）」のスクロール（巻物）をもらったパーンたちの一行は、その力を頼りにカーラと対決をした。この対決は見事に勝利を収め、レイリアの額にはまっていた「カーラのサークレット」をウッド・チャックが背後から忍びよって取りあげてしまう。かくして、カーラの呪縛からレイリアを解放し、万事はめでたし、めでたしと思ったんだけどね～。そのとき、何を思ったかウッド・チャックが「カーラのサークレット」を自分の額にはめてしまった。もちろん、ウッド・チャックはカーラに精神をのっ取られてウッド・カーラとなり、いづこかへ消えさってしまったのだ。

オルソン　なんと！

フォース　パーンとディードリットのふたりは、そのウッドのあとを追い、スレイン・スターシーカーはレイリアを伴って、その戦いで果てたギムのなきがらを埋葬しにアラニアの故郷へと、帰ったはずだったんですけどねぇ。

DM　そういうこと。これが前回のキャンペーンの結末さ。ま、そのあとは後日譚なんだけど、エトはファーンの娘フィアンナと結ばれヴァリスの王となり、スレインはレイリアと一緒になってこのロードスに平和を戻そうと、カシューに協力を申し出て、このアドベンチャラー・ギルドを開設したってわけなんだ。

セシル　つまり、前回のキャラクターたちはいまやロードスの命運を握る勇者となっているわけだな。オレも負けてはいられないぞ。オレはこの短剣にかけてロードスから邪悪を駆逐してくれる！　キル・ケイオス!!

DM　わけのわからんこといっていないで、さあ出発だ。

オルソン　へいへい。

ここで、DMからのお知らせです。いろいろと『D&D®』のゲームの進め方について書いてきたつもりだけど、そろそろそのまとめをやってみたく思う。ということで、今回はうまいパーティの組みかたを考えてみよう！

まず、ゲームを始めるのにはひとりのマスターと数人のプレイヤーが必要だ。プレイヤーの数はマスターが慣れないうちは4人ぐらいが適当だろう。慣れれば、10人ぐらいプレイヤーがいてもかまわないけれど、6～7人ぐらいがベストだ。

パーティ構成は戦士タイプが半分、そのうちひとりはかならず戦士でありたい。というのも、エルフは成長が遅いし、ドワーフやハーフリングは武器の制限などがあるので、先頭に立って戦う人間の戦士はぜひとも必要なのだ。魔法使いの呪文を使えるプレイヤーはふたりは欲しい。それに僧侶と盗賊も最低ひとりずつは要る。

前回の連載のパーティ構成は戦士、ドワーフ、エルフ、盗賊、僧侶、魔法使いと上の条件をすべて満たしているのでバランスは大変よかった。6人パーティでのもっともオーソドックスな組み合わせといえるだろう。

今回のキャラクターは戦士、戦士、ハーフリング、魔法使い、盗賊の5人パーティで、僧侶がつねにNPCとしてついている。魔法使いの呪文を使えるキャラクターがセシルひとりなので、魔法での戦いにはかなり弱い。ただ、ふたり戦士は殴(なぐ)りあいには強いので、これは対モンスターには強力な組み合わせである。

キャラクターの人数が少ないときには、僧侶が戦士の役にも立たねばならなくなるだろう。あえて、盗賊なんかいらねえやい、という人たちもいるかもしれないが、盗賊はやっぱりひとりはPCで欲しい。むしろ僧侶のほうがNPCに向いている。魔法使いは戦いの決定力をもっているクラスなので、やはりPCでなければならないし、戦士もまあ花形だからPCのほうがいいだろう。

人数が多いときには、いろいろとぜいたくな組み合わせができる。ふたり魔法使いは強力だし、ふたり僧侶は回復の魔法が倍になるので死人が出る確率がかなり減る。

盗賊ふたりはまあ、趣味の問題だが、役にはあまり立たないだろう。また人数が多いときには、エルフやハーフリングの出番は少なくなるのでお勧めできない。エルフより、戦士と魔法使いひとりずつの方が絶対に強いからだ。

以上がパーティを組む上での注意すべきところ。もちろん、これは基本であって、趣味に走ってパーティをつくるのも大いに結構。でも、慣れないうちはこのパターンでパーティを組むことをお勧めします。

次回の講座は、キャラクター・クラスを演じる傾向と対策ということで、お時間を取りたいと思っております。

DM　ライデンを離れてしばらく行くと、カシューの乗り物が待機していた。乗り物といってもベンツやベー・エム・ベーであるわけがなく、巨大なロック鳥だ。その背に座席のようなものが取りつけられているところを見ると、輸送用に飼いならしたもののようだ。で、カシューたち3人はそれに乗って飛びさっていく。

荒野の村での一夜、そして新しき冒険の発端

オルソン　さよ～なら～。

DM　馬組のきみたちは街道ぞいに火竜山へと進んで、3日ほどは何事もなく過ぎた。このあたりは、ヒートリバーの川岸にそって小さな村が点在していて、大きな町はホストまで行かなければない。あたりはだいぶ荒れていて、おそらく山賊にでも襲われたのだろう、無残に焼け落ちた村もあった。ホストはまだ健在で、治安もそこそこ守られているということを、キミたちは聞いている。キミたちはこのホストからヒートリバーをさかのぼって、火竜山の頂上をめざす予定でいる。

オルソン　了解したよ～ん。道中、アシュラムという1隊がこの街道を通らなかったか、たずねてみるけど。

DM　ふむ、名前はともかくそれらしい1隊が通ったという話は聞くことができた。

セシル　つまり、われわれは正しい方向にきているというわけだな。

DM　キミたちは3日後の夕方、ひっそりと静まりかえった小さな村にたどり着いた。

シーリス　今晩はここで泊まりましょうよ。

オルソン　名案だ。いかに冒険者とはいっても、野宿が好きなわけではないからね。

マール　でも、こんな小さな村に宿屋なんてあるかな。

DM　どうも、それらしい建物は見つからないね。それより、奇妙なのは村人たちの反応だ。キミたちを見ると、あわてて家の中へ引っこんだり、道を歩いているものは逃げだすように去ってゆく。

セシル　なんだ、この反応は。無礼なヤツらだ。おい、マスター。村人のひとりに「ディテクト・イービル」の呪文を使うぞ。

DM　あ、そ。でもその人はイービルではなかった。キミたちから逃げるようすにしても、憎しみではなく、恐怖の表情が浮かんでいるね——何かにおびえているみたいですねえ～、とスレインがポツリとつぶやき、そのようね、とレイリアさんがあいづちを打つ。

オルソン　夫婦仲がよくてよ～ござんしたね、ったく。

シーリス　何を怒っているのかしら。

DM　スレインはローブのポケットから直径10センチほどのメダルを取り出して、首にかけた。で、またひとりの村人に出会うと、彼が逃げ出す前にさっと何かの言葉を唱えた。

マール　村人のおいちゃん、なんで逃げようとするんだい。

DM　村人は一瞬、振り返って何かを訴えかけるような目をしたけれど、首を2、3回横に振ってまた去っていく——村人が去ってから、レイリアがどうでしたか？　という質問を隣りの旦那にしている。スレインはそれに答えて、こいつらは旅人のようだ、でもきっと伯爵には勝てないにちがいない、とか考えていましたねえ。

フォース　ＥＳＰのメダルだ！　ところで、伯爵とかいってましたね？

DM　そう、伯爵だよ。

フォース　名前はストラードとかいいませんよね。

DM　（むむっ、やはりばれたか）スレインは、名前まではわかりませんでしたね～、とあくまでのんびりと答える。

オルソン　ペースが狂うよ～ん。

DM　あたりは暗くなって、人通りもまったくなくなってしまった。いまのロードスの治安を物語るようだね。ポツリ、ポツリと雨が降りはじめ、遠くで雷鳴の響きも聞こえてくるようだ。

フォース　も、盛りあがってきましたね～。

マール　こりゃ、困った。宿屋もない、雨も降るでは踏んだり蹴ったりだよ。とにかくどこかに泊めてもらおう。ふつうなら、村長の家にご厄介（やっかい）になるんだけど、それらしい家は見つからないかな。

DM　じゃあ、大きな家を探すんだね。

シーリス　それがいいでしょうね。

DM　この村には大きな館はふたつある。ひとつは村はずれに立つ、館というよりもちょっとした城といった感じの建物。もうひとつはふつうの民家だ

が、周囲の家の倍近くの大きさがあった。

フォース 民家の方にしましょう。城のほうはちょっと……。

セシル 何をおびえているんだ、盗賊。オレたちは恐れる必要はないぞ。

フォース そりゃ、恐れもしますよ。なにせ、相手はヴァンパイアなんですからね。前世魔人の正体見たり！

DM バレタカ～(オレも古いな～)。古典的なパターンだものね。で、キミたちはどちらの家に行く？ 城かな、それとも民家の方かな。

オルソン み、民家のほうだよ～ん。きっとこっちはいい人だ。

DM そう、いい人だ。キミたちが扉をたたくと、中から声が返ってきて、ひとりの娘が顔を出す。彼女の表情にも、おびえに似たものが浮かんでいるんだけど、キミたちの顔をじっとながめて、「雨にたたられ、さぞお困りでしょう。どうぞお入りください」と、扉を開けて通してくれる。

フォース 若い女の人は苦手ですよう。

オルソン ウリィィィィィィィ！ そのパターンをやると、オレはバーサクするぞ。

フォース 怖～い。みな殺し軍団ですよ～。

DM 中に通されたみんなは、この家の住人が彼女ひとりなのを知る。館はそこそこ広くて、キミたちが寝られるだけの数のベッドもちゃんとある。スレインとレイリアのふたりは1部屋を取るからね。あとはこの地図に従って、どの部屋に泊まるか適当に決めてちょうだい。ちなみに印のあるのが、あいている寝室だからね。

シーリス じゃあ、決めましょう。

DM どうぞ、ごゆっくり。

一同 時間は1カ月たっぷりあるからね～。

DM バレタカ～！

ロードス島だより

謹賀新年、今年もロードス島をよろしくおひきたてのほどおん願いたてまつりま～す、チョーン！ というわけで、DMことダンジョンマスターでおじゃります。

今回は、ロードス島戦記Iの主人公たちの、その後のエピソードを紹介しました。どーです、驚きましたかあ？ 来月号では、いよいよ読者のみなさんから募集してきました「ロードス島・キャラクターコンテスト」の最終結果を発表します。はたして、だれがNo.1キャラに決まるのか、どうぞお楽しみに。

さて、このコーナーでは、ロードス島の内容に関する意見、疑問、感想、要望、イラスト（黒のボールペンで描いて！）などなどを募集しています。おもしろいものはドシドシ紹介します。さらにコンプティークオリジナルTシャツのプレゼントもあります。どーぞハガキを！

〈おたよりのあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「ロードス島」係

今月はコレで終わりではない！

次のページへ続く

ロードス島特別企画

読者のつくった NPC大公開

『ロードス島戦記Ⅱ』のNPCを募集したところ、全国の読者からぬあんと1000通あまりもの応募がありました。残念ながら、そのすべてを『ロードス島戦記Ⅱ』に登場させることは不可能。というわけで、ごく一部ながら、登場させられなかったみなさんのNPCを紹介したいと思います。

赤毛のエルフ

福岡県・武藤裕樹

赤毛で小麦色の肌という、エルフの異端者的存在――同封されたイラストは、応募の中でもピカイチでした。

ええい、このうつけものパーティどもが！（グース）

スチャラカ4人組

宮崎県・赤木正人

・グレミー／ローフルのエルフで、パーティのリーダー。しかし、完璧な事なかれ主義で、"君子危きに近寄らず"が服を着て歩いているようなヤツ。
・ルー／女の子戦士。キャーモンスターよ〜〜、こっち来ないでェ！ といいつつまっ先に飛びかかっていくヤツ。
・バブ／広島弁でしゃべるドワーフ。相手がだれだろうが、なんでも暴力に訴える非理性的なヤツ。
・グリード・ポップ／ネコづれの高レベル魔法使い。が、ほとんどボケ老人の域に達している。

というふうにミョーなヤツばっかしだ。

▲ヒキョーものエルフ

アベック冒険者

東京都・丸山大樹

魔法使いアキュリシタンは女嫌い。ところが女シーフのティスナだけは平気。いつもふたりでいろんなパーティにもぐりこみ冒険を続けている。

▲やさしい女シーフ

▲女性恐怖症の魔法使い

子連れ冒険者

大阪府・金田健一

女性魔法使いアミアン・ラムタは、夫が行方不明になったため、ひとり息子のプティとふたりでくらしている。

夫はもはや死んだものと断定し（怖い性格である)、ちょいといい男だと、かたっぱしから恋に走る毎日なのである。なお、息子のプティはまだ2歳の赤ん坊である。

恋人同士のチームというのはケッコーあったが、子連れというのはユニーク！

こ〜んなハチャハチャなキャラ、使いこなせないよう（DM）

最強ドラゴン娘

大阪府・岩野潤一

220年も生きてきたハーフドラゴン、ユル・ナムカーム。ヒットポイントは104(！)、能力値はすべて18（!!)。国がひとつ買えるほど金をもち(!!!)、マジックアイテムは多すぎて数えきれぬ（!!!!）という、ゲームバランスを無視したバグキャラ。このキャラを使いこなせぬとDMの恥なんだってさ。

やどやのねーちゃん

東京都・栗原雄大

このねーちゃんはカリスマが18なのでこのねーちゃんを見にくる人でいっぱいなのでとてもいいじょうほうが手にはいる。

キャラシートにはカリスマ値以外なんにも書いてなかった、ああ……。

体の弱いエルフ

京都府・山本哲也

6レベルのエルフ、ロレイアは、都会育ちのせいかとてもひ弱。ヒットポイントは2レベルファイターなみ、能力値の4つまでがマイナス修正なのだ。ただひとつ、カリスマのみが18のため、彼に魅せられた従者たちの働きにより、なんとか6レベルまで生きてこられたというワケ。ナサケネ〜！

美しき女戦士

長崎県・寺田良司

なんとなく品のあるイラストが気に入ったので登場してもらったのだ。

キル・ケイオス！　友よ戦おう（セシル）

ドラゴンをペットにする男

奈良県・小林浩一

エルフのリムル＝トゥパーズは、ピクシーに変身させた４匹のドラゴンを飼っている。

彼はドラゴンと対したとき、倒すのではなく服従させることに全精力をそそぐ無茶な男だ。彼がいままでに服従させたドラゴンは、ゴールドドラゴン(！)をふくめ十数匹におよぶとか。

第2のオルソン

大阪府・井門正勝

４レベルのファイター、ガードナーは、まあフツーの戦士なのだが、ただひとつ重大な欠点をもつ。戦闘中に１ポイントでもダメージを受けると、バーサーク状態となり敵か自分が倒れるまで戦いつづけるのだ。ただし、ウリィィィ！　と雄叫びを上げるかどうかは不明。

ま、どこのパーティにも似たヤツがいるもんだ。

第2のセシル

千葉県・植草将長

「ナイフ投げのライカー」という異名をもつ魔法使い。彼は、“魔法は身を守るための手段である”という信念をもち、攻撃に魔法を使うことを極端に嫌う。では攻撃のときどうするかというと、やたらダガーを投げるのである。

ま、セシルのように杖で肉弾戦に参加するヤツにくらべればマシか!?

礼儀にうるさいクレリック

京都府・神保集

モス出身の旅行好きな司教ジェルヴァス。彼は冷静、沈着にして慈悲深きクレリックで、苦しむものは正義、邪悪の区別なく無料で傷を治す。

と、ここまではいいのだが、相手が無礼な態度にでると君子豹変（ひょうへん）、怒りのあまり呪文によってそいつをメタボロにしちゃう人なのである——いったいどこが沈着で慈悲深いのよ、ただのヘンクツジジイじゃないの。

陰の暗殺者

山口県・角谷信

サアラは、ブラック・シーブズと呼ばれる暗殺集団の一員である。彼女は正体を隠し、町の重要人物の家でメイドとして働いている。彼女の目的はなんらかの情報を探りだすことか、あるいは盗み、はたまた暗殺か？

ＰＣたちは、身のまわりに起きる事件から彼女の正体を暴き、陰謀を阻止する必要がある——短剣を隠しもつ危険な女サアラにご注意。

おだやかな性格の魔法使い

宮城県・高橋謙

たくさんの応募、ありがとさんでした〜!!

いや〜みなさん、またお会いしましたね、のDMです。とにかく、たくさんの応募ありがとう。選考する側としては、その圧倒的な量にウレシイ悲鳴を上げてしまいました。

さて、この特別企画では、おもしろいヤツとか、ムチャクチャなヤツを選んで紹介してみた。キミのキャラクターは載っているかな？　それはさておき、送られてきたNPCを見て感じたことを、いくつか書いてみよう。

まず、みんなのつくったNPCたちが、とてつもなく強い——というのが第一印象。とくにヒットポイントとカリスマの数値が高いのが目につく。ヒットポイントは高ければ高いほど生き残る確率は大きいし、どうせキャラクターをやるんなら、カリスマのよいほうが感情移入もできる。おそらくそんな理由で、このふたつの数値が高くなったのだろう。

でも、ぼくは数値のよいキャラよりも、キャラとしての個性が出ているNPCに、より魅力を感じた。カリスマが14しかなくても酒場の歌姫ルシアのイメージは鮮烈だったし、黄金剣のジルヴァーもほかのキャラとはちがう何かを感じた。無節操に強いキャラには魅力はない。その後ろにドラマを感じさせてくれるキャラこそよいキャラである——これがぼくの感想です。

次に、とくに多かったパターンを紹介しよう。

幼いころに両親をなくし、教会の前に捨てられていた僧侶というアイデア。10通近く似たものが来た。

じつはドラゴン。このパターンも多い。ドラゴンはナンバー１の怪物だし、しかも人間に化けることもあるというのが人気の理由だろう。ゴールドドラゴンなんかロ一フルだしね。

仮面の殺し屋。いつも仮面をつけていて、その正体は謎というパターン。仮面で顔を隠しているというだけで、何やらスゴイ実力を秘めているような気になるのは確かだが、初対面の人間相手では、仮面があろうとなかろうと、あまり関係ないように思うんだけど、どうだろう。

忍者、仕事人。このパターンも多い。東洋的な臭いが強いので、ロードスの世界には投入できぬのが残念。ちなみに『Ｄ＆Ｄマスターズセット』には、ミスティックスという新しいキャラクター・クラスが登場していて、これが忍者に近い。『ウィザードリィ』の影響もあるのかもしれない。

以上が、多かったキャラ・パターン。こういうのは、どうしても独創性の点でマイナスになっちゃうんだよね。

ここで結論を——みなさん、キャラクターというのは、「個性」という意味を表す言葉である、ということをゼヒ覚えておいてほしい。架空の世界の中に、架空の、しかしリアルで新鮮な個性のキャラを生みだす、これもまた『Ｄ＆Ｄ』の楽しみ方のひとつなんです。では来月！

お月見だーい、ン？

ＲＰＧ千夜一夜もめでたく第十五夜、これはもう月見のうたげとしゃれこむしかないね。てなわけで今月は月の話をしようと思って、いろいろと資料を集めたんだけど、書く直前になって重要なことに気がついてしまったんだ。

「今月のＲＰＧ千夜一夜のテーマはなんですか、黒田さん」
「うん、ちょうど十五夜でしょ。だから月の話をしようとおもってるんだけどね」
「月の話？？？」
「うさぎの話でもいいかな、ハハハ」
「ちょっと、こまりますよ。季節のことも考えてくださいな」
「季節ねえ、でもいまは秋だから、月見の話なんかちょうどいいんじゃないの？」
「そりゃ原稿を書いているときは秋でもねえ、このコンプティークが実際に店頭にならぶのは12月ですよ！」
「あれ、そうだっけ」
「それに今度の号は（といって金ピカの表紙を出す）おそれおおくも『新年号』なんですぞ！」
「へへーっ（と一同平伏）」

てなわけで今回は月の話は中止。そのかわりに新年にふさわしい、なかなか壮大なテーマである「時の流れ」に関する話を書くことになったんだ。だけど相手は時間だから、そう急いでせまっても簡単には終わりそうもない。だからまあのんびりやらせてもらおうっと。

それにしても先月は、ちょうど第十三夜めだから「これで樋口一葉に追いついたぞ」というギャグをいれようとしたら、どこにも入れるスペースがなかったし、どうもここのところ話がうまく進まないなあ。でもまさかＡＤ＆Ｄの話が、いきなり『たけくらべ・にごりえ』の世界に行くわけにゃいかんしね。えーい、しゃーないか！

まずは年の数え方から

しかしまあ今年は西暦で1988年（と早くも新年号の気分にひたりきっている）、ソウルオリンピックもあることだし、それにちなんで暦の話をしても罰はあたるまい。だいたいきみたちは、この1988年というのは何のことだかわかるかな？

ピンポーン、そう、西暦はキリストが生まれてから1988年たった、という意味（のはず）なんだ。でもほんとのところはちょいと怪しくて、最近の研究ではキリストは紀元前４年ごろに誕生した、というのが定説になってるんだよ。しかしこれはよく考えてみると変な話だなあ。紀元の基準になったはずのキリストが、紀元前に生まれてるっていうのは！

このキリスト紀元が広く使われるようになったのは、紀元４世紀にローマ帝国がキリスト教を国教としてからなんだ。そしてヨーロッパ文明が世界を支配するにしたがって、だんだん世界中で使われるようになったんだ。だからキリスト教じゃないアラブ世界では、イスラム紀元のほうがよく使われているんだよ。

イスラム紀元についてよく知らない人には、ちょっとサービスしてあげよう。これは予言者マホメット（ムハンマドが正しい）が、メッカの町を追われて、メディナに逃げたヘジュラの年（西暦622年）が元年になってるんだ。だから今年はイスラム暦1367年というわけだね。もっとも年のはじまる日も西暦とは異なるから、正確にいうとま

だ1366年なのかな。

そんなわけで現代でも、日本の元号（昭和のことだよ）をふくめて、いくつもの年の数え方があるんだ。となるとこれが昔だったら、いったいどうなってたんだろうね。

まあ、もったいぶらずに教えてしまうと、いちばんよく使われていたのは、その国の君主の統治年数で現わす方法かな。つまり同じ年をA国では「○○王の６年」といい、となりのB国では「××王の３年」というわけなんだ。よく考えてみると日本の紀元も「昭和天皇の63年」という意味だから、これと変らないね。

しかしこれでは不便ではないか、というのはだれでも考えるよね。だんだん人の行き来が多くなると、国ごとに年の数え方がちがうと、なにかと混乱するんだ。だいたい昔の君主は、今の天皇みたいに長期間治めてるわけじゃないからね。二、三年ごとに王が変ったらややこしくてしょうがないよ。

そこで中国で考えられたのが、60年で１サイクルの紀年法。よく使われるうま年、うし年などのもとになったやつさ。これのおかげで年数を、王朝の交替に関係なしに60年単位で数えることができるようになったんだ。

ヨーロッパでは中国とはちがって、独自の紀元を定めるほうが多かったみたいだ。たとえばローマでは、ローマ市が紀元前753年に創建された(これも疑わしいんだ）といわれていたんで、キリスト教以前のローマ帝国は、この年を元年として年を数えていたんだ。ギリシアではちょっと変っていて、第１回古代オリンピックの開催された紀元前776年(これはほんとうらしいよ）を元年としてたんだよ。

ファンタジー世界で有名なのは、トールキンの小説の舞台になっているミドルアース（中つ国と訳されている）の紀元かな。ここでは善悪の戦いがたびたび起こり、なんども世界が大変動するんだけど、その変動がおさまって新たな秩序ができるたびに、新しい紀元がたてられるんだ。

かなりおおざっぱにいうと「神々の第一紀」「エルフの第二紀」「諸民族の第三紀」となって、有名な『指輪物語』はその第三紀の終わりごろの話で、第三紀がはじまってから、すでに三千年以上も過ぎているんだ。そして『指輪』で語られたような大変動がまたもや起こり、世界は「人間の第四紀」へと移っていく、というのがトールキンの小説の壮大な背景なんだよ。

もっともミドルアースでも、ホビット族やローハンという騎馬民族の国は、独自の紀元をもってることになってるから、トールキンも古代にはいろんな年の数え方があった、という考えみたいだね。

さてＲＰＧ世界の紀元についてもふれておこうか。初期のＲＰＧ（Ｄ＆Ｄなど）は、わりあいに汎用的につくってあるので、とくに世界設定にこってはいないんだ。だけども後からつくられたＲＰＧは、世界設定にこる（というよりそれを売り物にする）ゲームが多くなってきて、それにつれて年代記的な歴史や紀元がきちんとつくられるようになってきたんだ。『ルーンクエスト』のグロランサという世界は有名だし、ＡＤ＆Ｄの『グレイホークの世界』では、人種によって５種類の紀元を使い分けているんだ。日本のファンタジーＲＰＧ『ローズトゥロード』には、かなりしっかりした背景世界がついてるし、最近でた『フォーリナー』にもそういった傾向がみられるよ。いいゲームをつくるという意味からいえば、これはいい傾向だろうね。

第17夜 つぎは暦の話だよ

やれやれ、ちょっとむずかしい話が続いたかな。さて、それじゃ頭をちょっと切り替えるために、簡単なクイズをやってみよう。

まず第一問、一年は全部で何日でしょうか。

ピンポーン、そうだよね、ふつうの年は365日、うるう年は366日、というのが正解。

それじゃ第二間、、この365という数字は、いったいどこから来たのでしょうか。

ピンポーン、そのとおり。地球が太陽のまわりを、ぐるっと１回まわるのに365日かかるんだよね。

えっ、こんな常識的なクイズをやってなんになる、だって。まあまあ、怒らないでよ。これだってちゃんと意味があるんだから。というのは、地球だからこそ一年が365日というのは意味があるわけで、これがもし別な世界だったら、一年が300日でも400日でもい

いわけなんだよね。

ところがちょっと面白いのは、たとえばトールキンの『指輪』もそうだったし、AD＆Dの『グレイホーク』でも、一年が365日、一週間が７日というのを基準にして、架空世界の暦をつくっているんだ。うーん、これでいいのかな？

もちろんこれでも一概に悪いとはいえないよ。というのは『指輪』や『グレイホーク』などは、確かに架空世界ではあるんだけれど、パラレルワールド（並列世界、わからない人はＳＦを読もう）的な処理をした地球の物語とも考えられるからなんだ。つまり地球の歴史に手を加えて、自分たちの世界にしてしまったようなものなんだよ。

でもそれだからといって、きみたちのつくるＲＰＧ世界では､一年は365日､一週間は７日といった要素に縛られる必要はないんだよ。特に一週間が７日というのは、キリスト教的な概念（神は６日で世界をつくり、７日目に休息をした、という話は知ってるでしょ）からきてるものだから、あまり意味はないと思うけどね。キリスト教が出てくる世界以外では、あまり使わなくてもいいんじゃないかな。

しかしひとつだけ注意してほしいのは、なにしろ現実の世界がそうだから、一年が365日というシステムは、プレイヤーの常識にもなってるんだ。だからこれを極端にやぶると、とんでもないことになるよ。

ドラゴンも食わぬ王女

えー、毎度ばかばかしいお笑いを、じゃなかった、毎度おなじみのＲＰＧの話だよ。とあるＲＰＧグループにいたのは、ロリコンアニメのファンばかり。最初のうちは全員が、スケスケよろいを着た少女キャラクターばかり使ってたんで、マスターがここ一番の強権を発動して、全員を男に性転換（べつに深い意味はない、キャラをつくり替えさせただけだよ！）させてしまったんだ。

ところがこやつら筋金入りのカオティックで、こりもせずに町で女の子にちょっかいを出すばかり。これじゃただのチンピラじゃないか。このままじゃ若い女の子がさらわれた事件でもないかぎり、冒険に出かけるような様子はないんだ。

そこでマスターは三日三晩考えたすえに、全員を別な世界に移動させることにしたんだ。｢30才以上の女はいない世界だぜ」と甘い言葉をささやいてね。

さて喜んで移動した連中を待っていたのは、国王の妹がさらわれたという事件。やったねとばかりに王の城に飛んでいくと、王様もよろこんで迎えてくれたんだ。

「朕の妹を救い出したものには、我が妹と公爵領を与えるぞよ」

「うまい話じゃないか、やろうぜ」

「まあ、まてよ。確認してからだ。失礼ですが陛下、姫君はおいくつでしょうか？」

「当年とって15才の、花のような美女じゃ」

「まさかとうねん、つまり10年とって15才だから、ほんとは25才だなんて冗談じゃないでしょうね」

「無礼な、朕がなぜそのような売れない芸人のような、つまらんシャレを言わねばならんのだ。打ち首にするぞ！」

「わ、もうしわけありません。ところ

で我々は四人なのですが、あとの三人には・・・」
「そうじゃな、姫の従妹で同じくらいの年齢のものがおる。それを与えよう。いずれも劣らぬ美女ばかりじゃ」
「へへーっ、かしこまりましたー」
　というわけでパーティは、冬の荒野を旅して、はるばるドラゴンの洞窟にやってきたんだ。いつもなら途中の村で、酒場の女に引っ掛かったりするんだけど、今回はわりと順調にきたほうじゃないかな。
　洞窟の近くの村で最後の準備をしてたら、なんでも4才になる農家の娘がかどわかされたそうだ。でもなかなかの美人だと聞くと、さすがはロリコンたち、見つけたらかならず助け出してやる、と調子にのっていったんだ。
　もちろん村の人は大喜び。洞窟についていろんな情報を教えてくれた。ここのドラゴンはなんでも冬ごもりのために、人間の女を集めるんだそうだ。どうやら今は冬眠の最中らしい。だとしたら寝てるあいだにやっつけてしまおうじゃないか。
　てなわけで四人はドラゴンの洞窟に忍びこんだ。そして苦労して洞窟を抜けると、ドラゴンはグースカ寝てる。やったぜとばかりに襲いかかったけど、さすがにドラゴンは強い。倒すまでに二人がやられてしまった。
「あーあ、死んじゃったよ。おい、まだ魔法残ってるだろ。生き返らせてくれよォ」
「どうしようかなー、こいつらがいなけりゃ、恩賞は二人でやまわけだぜ」
「そうだな、ねえ、マスター。国王の妹を二人ずつもらって、ハレムにしちゃまずいかな？」
「いいんじゃないの、この国にはそういった制限はないよ」
「やったー、ハレムじゃ、ハレムじゃ。よし、かわいそうだから死体だけは持ち帰ってやるからな」
「ヒェー、そんなー」
「うるさいぞ、この死体めが」
　そして洞窟をさがしまわると、とびきり美人の若い娘と、派手な服を着た中年の女が、薬でも飲まされたのか、こんこんと眠っていたんだ。
「やったね、このかわいいのが探してた姫だぜ」
「するとこっちの派手な身なりの女は侍女かな。金はもっているみたいだから、連れて帰ることにしよう」
「そうだな、だけど農家の4才の娘が見当たらないな」
「かわいそうに、もうドラゴンに食われちまったんじゃないか。できたら助けるっていったけど、まあしょうがないよ」
　そんな話をしながら、二人は仲間の死体を二つと、眠ってる女を二人かつぎながら、えらい苦労をしてドラゴンの洞窟を出たんだ。そして洞窟の近くの村まで帰ってくると、村人が大歓迎をしてくれた。
「おお、うちの娘を、よく救い出してくださった」
「えっ、うちの娘って、それは王女様じゃないの？」
「ご冗談を、王女様がこんな汚い格好をしてるものかね。そちらの身なりのいいほうが王女様じゃないか」
「えっ、この派手なおばさんが！！」
「ちょっと、そりゃおかしいよ、あんたの娘は4才でしょ。その子はどうみても15才くらいだよ」
「馬鹿いいなさんな。この子は生まれて4年と95日、あと1405日たたなけりゃ5才にならん！」
「なんだって、あと1405日？」
「そうだ、あんたら一年が1500日だってことも知らんのか？」
　そうなんだ、このマスターのつくった世界では、一年がなんと1500日、これを地球の時間になおすと約4年というわけ。ということはこの王女の年齢は・・・
「やっべえ、逃げようぜ」
「そうだな」
「あんたら、王宮から迎えがきたよ。王様は気が短いから、もたもたしてると打ち首だぞ、ハハハ」
「冗談じゃないよ、インチキだ、この王女のどこが美人なんだい」
「マスターに対しての質問は困るんだけどなあ。まあ肉親の情があれば、アバタもえくぼなんじゃないの」
「そんなのサギだよー」
「うん、ひょっとしたらあの王様は、目が不自由なのかもしれないな。なんせメガネもない世界だし。そうだ、きっとそうだよ」
「いいかげんだぞー、マスター」
「うるさいなあ、王女をもらわないと結婚詐欺と反逆罪で打ち首だぞ！」
　このころになると、洞窟で死んだ二人は、おれたちは助かったとばかりに大喜び。しかし生き残った連中もこれにはムカッときたみたいだね。
「ちょっと待ってくれ。この救出はおれたちだけの手柄じゃないんだ。この死んだ二人も、なんとか生き返らせてやらないと不公平だよ」
「そりゃ感心なこってすな」
「お、おい、いいよ、けっこうだよ」
「死体は口をきかない。それ、復活の呪文だ、くらえっ！！！」

●　●　●

　というわけで、今回のお話は終わり。ところで、僕の書いた「D＆Dがよくわかる本」(富士見書房刊、文庫）は読んでくれたかな。ぜひ読んで下さいよ。

モンスター百物語の大野氏が「私の作品に負けないぐらいの迫力ある絵を待っています」と言っていますよ。さあ、みんなどうする？　挑戦するしかないぜ!!　ほかにも、面白い体験談、イラスト、アイデア等どんどん送ってくれ。待ってるぜぇ～!!

ロードス島戦記Ⅱがアニメ化!?

●千葉県／今泉裕子

タイトルを見て驚いたかな？　じつはこのセル画は、ロードスのファンから送られてきたものなのだ。フォースに一票を捧げる裕子さん、どうもありがとう。これからもロードス島を応援して下さい。

モンスター百物語

その2 ドラゴンの巻

▶迫力ある龍の絵！　じつはこれは版画なのだ

●イラストと文／大野真実

ドラゴンは地下深くに棲み、宝物の守護者として有名だが、もしかするとドラゴン自体が宝だったのかもしれない。ドラゴンは普通、火や硫黄の障気を吐くことからわかるようにその腹の中は一種の熔鉱炉になっているのである。どうせまわりには土しかないからドラゴンはそれを喰べる。するとそれが腹の中で錬金術的に精錬されて、貴金属へと変わる。それが骨肉となるのでドラゴンはあんなにも堅く、また美しい色をしているのである。

RPG ワンシーン劇場

◀福岡県／もぐら

※なるほどね、たしかにこんな場面があってもいいと思うね。DMの洒落心

◀大阪府／キャノルバース森林のドルイド

※もう少し描きこめば、きっとカッコイイものになると思うな

◀広島県／D

※「おーい、いつまでみんなの顔見てんだ」、このセリフ、なぜかとってもオカシイのだ

▲北海道／大滝真人
※ンガッ…？ なんだコリャ？ きっとこれは相手の緊張感を緩ませるのが目的だな

▲岐阜県／BIT
※マンガでみると笑っちゃうけど、これまじに使える恐しいトラップだぜ！

トラップ笑快コーナー

今回はとくに笑えるユニークなトラップばかりを集めてみた。快く笑ってくれ

▲山口県／冨村知香子
※ワハハ……でもよく考えると、柄のところが宙に浮いていて、つっかえになるのかな？

▲愛知県／一級変態技能士
※いるよね、こういうヤツって。トラップがあると分っていても走り出しちゃうんだよね

◉ただ今、会員募集中!!

●白竜騎兵団（ホワイト・ドラゴーンズ）。D&D 中心のファンタジー RPG のクラブです。これから D&D を始めようという方、ぜひどうぞ。年齢、性別、経験は一切問いません。連絡先は〒111　東京都台東区浅草6-1-15 宮本方、伊賀竹義まで。

●DDM協会。活動は自作ルールによる RPG（ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズモドキ　D&D&M）や D&D をやったり、ロードス島戦記的なことをやっています。まだ5人しかいないのですが、みんな RPG 狂です。初心者でも本当に RPG が好きでキャラクターになりきれる人なら、だれでもカンゲイだよ。連絡先は、〒193 東京都八王寺市館町1097、1の2の401　足立航まで。

●ごーるど・ないつ（仮称）。D&D のサークルを作ります。また、ゲームと名のつくものなら何でも（アーケードも）やります。現在、会員は男性3＋α人、女性1人です。連絡先は、〒321 栃木県宇都宮市石井町2812　清水幸一まで、往復ハガキで。

●サークル阿僧祇。活動内容は会誌の製作や近所での RPG のプレイ、出張 DM& プレイヤーなどです。近くの人も遠くの人も、まずは返信用封筒を同封のうえ下記住所へ。会報をお送りします。また、いらなくなったメタルフィギアを買います。連絡先は、〒187 東京都小平市上水本町1683-3.2-106 内田要一郎様方、サークル阿僧祇。

●ドラゴン・ブレス。D&D やゲームブックの好きな人のサークルです。会費は毎月100円です。くわしくは、60円切手同封のうえ下記まで送って下さい。連絡先は、〒584 大阪府富田林市山中田404-17　角野義泰まで。

◉仲間にいれてぇ〜

●JR鶴見駅からJR川崎駅の近くの人で、DMのできる人、ぜひお便りを下さい。中学生ぐらいの人がいいです。〒230　神奈川県横浜市鶴見区汐入町1-1　汐入ビル502号　榊原正一郎（14才）。

●三多摩、都内、埼玉、千葉、神奈川、山梨などで D&D をやっていらっしゃるサークルの方々で、府中市に住む中3のかけだしプレイヤーを仲間に入れてくださる方、どなたかいらっしゃいましたら御一報ください。〒183 東京都府中市押立町1-24-1、車返団地2-6-501 佐藤弘和。

送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

RPGファン倶楽部 スペシャル

人気急上昇の「モンスター百物語」の大野真実が、新春に贈るオリジナル・ファンタジー！

太陽の鳥の伝説

大野真実ファンタジー劇場

遥かなる昔、まだ人間が巨人や精霊たちの言葉を覚えていたころ――

フード山に棲む巨人フードは、雪の精をだまし氷の袋を手に入れた。巨人は西の果て、日の没するところで、その氷の袋を使い太陽の鳥・サンバードを捕らえ、フード山に閉じこめてしまった。

太陽の鳥を失った世界は闇に閉ざされ、人間たちは寒さと恐怖にうち震えた。

多くの勇士が、太陽の鳥を開放するためフード山に向かった。しかし、だれも帰ってはこなかった。

フード山のふもとの村に住む勇士・シャスターが立ちあがったのは、そのころである。

かくして物語は始まる……。

1 シャスターは、フード山に背を向け、大いなる海へと舟を出した。舟は波に乗り、次第に沖へ沖へと流れていく。

2 突然、巨大な鯨が襲いかかってきた。舟が砕け散った！ が、シャスターは大きく跳躍し、鯨の背に飛びのった。

3 勇士と鯨の戦いは一昼夜続いたとも、一瞬のうちに終わったとも伝えられる。しかし、勝ったのはシャスターだった。

4 戦いのあと、シャスターは雷の鳥・サンダーバードを呼び、捧げものとして、倒したばかりの鯨を差しだした。

5 サンダーバードは、勇士に雷の槍と光のアルバトロスを授けた。勇士はすぐさま光のアルバトロスに乗りフード山へ。

6 巨人は、山の中腹で闘気をみなぎらせながら立っている。勇士は雷の槍をにぎりしめ、巨人をにらむ。

7 ブンブンうなりを上げて振りおろされる巨人の棍棒、間一髪、勇士はかわし、そして――

8 天地も覆すような声を上げ、巨人が崩れおちた。その目には、雷の槍がズブリと突きささっている！

9 巨人は、全身に怒りをみなぎらせながら、ゆっくりと立ちあがり、再び棍棒を振りあげた。

10 勇士はまたもや身をかわし、棍棒は地面にくいこんだ石の蓋に当たる。石はひび割れ、中から光が……

11 石の蓋が砕けちったあと、すさまじき火柱とともに太陽の鳥が現れた。巨人は火柱に包まれ……死んだ。

12 が、長き幽閉に怒り狂った太陽の鳥は、山頂にとどまった。岩は溶け流れだし、木々はすべて燃えあがる。

13 勇士は雷の鳥を呼び祈った。雷の鳥は雨を降らせた。雨はすべての火を消した。太陽の鳥の怒りの炎を——

14 熱気は去り、溶岩は元の岩に戻った。太陽の鳥・サンバードは、天空高くどこまでも飛んでいく。雷の鳥・サンダーバードも、光のアルバトロスを連れ、何処ともなく去っていった。闇は消え、雲は切れ、人間の頭上に太陽が甦ったのである。大いなる使命を終えた勇士・シャスターもまた、自分の村へと帰っていった。そこには、喜びに満ちあふれた人々がいた。妻や子どもたちの笑顔を見た勇士は、ほがらかに笑った。いつまでもいつまでも笑った。

勇士・シャスターはその後、すべての村人に推されて村長となる。知恵と勇気で数々の困難を切りぬけ、その優しさはだれからも好かれた彼は、死後も英雄としてその名をとどめた。太陽の鳥の勇士として。

私は見つけた!! 僕は知っている!!

ザ・リターン・オブ・イシター

(PC8801SRシリーズ)

神奈川県横須賀市　鈴木義昭

〝タケル〟で買った『ザ・リターン・オブ・イシター』で、おもしろいパスワードを発見したので報告します。

やり方はカンタンです。まずはじめにパスワードゲームを選び、カイの名前を〝0.Y〟にし、ギルの名前を〝AAA〟にする。この後、2人とも〝MALE〟にしてカイを選び、パスワードに〝AAAAAA〟を入力すると、経験もろくすっぽ積んでないくせに、すべてのスペルを覚えているのです。(編集部より……市販されてるのでもできますよ)

ワールドゴルフ2

(PC-8801SRシリーズ)

大阪府高槻市　矢野孝文

賞金を稼ぎながら、楽に優勝できる裏ワザを見つけました。とにかくボールを打ちまくって、+135以上にすればいいのです。1ホールで打てる最高打数は96ですから、計2ホールを使い、オーバーさせることになります。

さてさて、無事オーバーしたところでスコアを見ると、−100以上でトップに立っているではありませんか！　あとは、よっぽど変なミスをしない限り、ペケにはなりません。これさえ知ってしまえば、マジメにプレイするのが本当にバカらしくなります。しかも賞金がドンドンたまり、あっと言う間にレベルアップ！　誰でも世界のトッププロまで一直線ですね。

ワールドゴルフ2

(PC-8801SRシリーズ)

愛知県犬山市　倉橋秀幸

88版『ワールドゴルフ2』で、いきなり〝トッププロ〟と試合のできる方法を見つけました。

タイトル画面で〝スペースキーを押す〟という指示がでたら、No.1とNo.2のディスクを入れ替えてスペースキーを押す。ローディングしおえたら、ディスクをもとにもどしてメニューモードで選択すればOK!

これで、スコアが悪くてレベルアップできなかった人でも、世界のトッププロと試合ができますよ。

ローグ

(PC-8801シリーズ)

山形県山形市　吉田　宏

88版『ローグ』で、隠れRCSモードを発見しましたので、報告します。

実は、このモードにするためには、パソコン本体内にあるシステム時計が〝00:00:00〟から〝05:59:59〟の間でなければならないのです。(よーするに、ちゃんと時計を設定していれば、夜中にプレイしなければならないわけです。もちろん、TIME$で変更すればいつでもできますが……)

また、RCSモードに入って、名前とパスワードを入力しおえたら〝mail〟と入力すると、プログラマーからのメッセージを見ることができます。なお、ゲームを始めるときは、〝ROGUE〟と入力すればOKです。

魔城伝説2

(MSX)

青森県南津軽郡　柴田智憲

11月号の『魔城伝説2』の記事を見て、〝あれ！〟と思った人はいませんか？ そうです！「ムラマサソード」なんて、このゲームにはないのです。それに、各ワールドのボスに有効な武器が間違っています。あのままで有効なのは、ワールド1-3と9だけです。正しくは…

ワールド4　マイン
ワールド5　アローか剣
ワールド6　ファイアー
ワールド7　セラミックアロー
ワールド8　ローリングファイアー
ワールド10　私の場合〝ガリウス〟は、周りの玉をファイアーで壊し、胸の十字架は、ローリングファイアーで狙います。

ジハード

(PC-8801SRシリーズ)

東京都渋谷区　林　礼生

88版『ジハード』で、剣と盾と鎧を手に入れたら、かじ屋のおっさんのところまで行き、武器を直してもらおうとすると、「まだまだ使えます。」と言ってあげてもらえないが、めげずに何度も話していると、いつの間にか直してくれて、アッという間にパワーアップできる。

女神転生

(X1シリーズ)

埼玉県川越市　細村　健

X1版の『女神転生』で、ハンドヘルド・コンピュータのバッテリーが切れない方法を発見しました。

やり方は、最初にハンドヘルド・コンピュータを取って、後はバッテリーを取らなければいいのです。これで、すぐ切れてしまうバッテリーにも悩まされず、プレイすることができますよ。(しつこいようですが、以後バッテリーは取らないでくださいね。)

テスタメント

(PC-8801SRシリーズ)

兵庫県西宮市　中嶋　準

『テスタメント』で、敵キャラが出てこない裏ワザをみつけました。

まず普通にゲームを始め（リターンキーを押す)、ドライブ1を読んだ後、

86　「三次元から来たの？　ふ～ん……。ということは、私を殺しに来たのね！」「えっ？」白雪姫は突然鬼のような形相になった。「いや、殺しに来たわけじゃない。元にもどしに来たんだ」「同じことよ！」白雪姫はいきなりチェーンソーを振りかざす。「うわーっ！」あわててキミは小屋の外へ飛び出して行く。6へ。

さあ、今月もはじまり、はじまり〜ィ。読者による、読者のための、読者の㊙・㊞・㊢・㊡情報の広場だよ！ キミが見つけたゲームに関する、必勝法、ちょっとしたテクニック、失敗談、なんでもどしどし送ってほしい。バンバンのっけちゃうからね!! それに特にすごい情報を送ってくれた人には、情報部員の資格が与えられ、プレゼント、情報部員証、ポイントがもらえるよ。ポイントを集めると、とってもすてきな特典もあるよ！ くわしいことは、254ページを見てね！ キミたちの手紙、待ってるよ！

ドライブ2を読みにいきます。この後ドライブ1を読みにいくんですが、この2回目の読み込みを始める前に、ディスクのフタを開けてしまえばいいのです。

これがうまくゆけば、敵が出てこないばかりか、隠れキャラまで見ることができてしまうのです。ただひとつ注意してほしいのは、画面が点滅しはじめたらボスキャラの出てくる合図なので、ディスクを入れなければならないと言うことです。また、ボスを倒したら、すぐディスクを抜けば大丈夫です。

三国志

(X1シリーズ)

広島県豊田郡　橋本和也

な、なんと！『三国志』で、敵の忠誠100以外の武将は、誰にでも引き抜きができてしまうのです。

引き抜きの方法は、すごく簡単です。自分の本国に、知力98以上の武将ををひとり軍師としておいておき、あとは引き抜きのコマンドを行い、知力者は自分が出向いて、武勇者には馬や女を送る。そして、「危険です。」とか「無理でしょう」とか言われたら、また最初に戻して、同じことをくり返します。これを20回くらいくり返せば、軍師が「きっとうまくいくでしょう」と言ってくれます。あとは、ここぞとばかりに引き抜きにかかればいいのです。

信長の野望・全国版

(PC-8801SRシリーズ)

大阪府堺市　二宮康司

コンピュータが全国統一をするのを見ました。

49カ国を取ってから、最後の1国に攻めに行った時、わざと負けてみます。コンピュータの方に全国を取られてしまい、どうなるのかと思いましたが、それでもあの、全国統一をした時の画面が出てきて終わりました。そのままゲームオーバーになってしまうのかと思っていたのですが……。

ウルティマIV

(FM-7シリーズ)

北海道札幌市　小田祐正

77AV版『ウルティマIV』で、〝ブリタニア〟がモンスターで書かれてしまう方法を発見しました。

やり方は、ジプシー占いが終わったあとに、すぐニューワールドディスクを取りだして、ブリタニアディスクを入れればOKです。

(編集部より………もっとキレイな字で書いてほしいなぁ)

ウルティマIV

(PC-9801シリーズ)

福岡県粕屋郡　内　裕治

『ウルティマIV』で、ダンジョンのプレイ時間が短くなる方法を見つけたよーん。

やり方はいたってカンタン。部屋に入り、画面上の壁や黒いところ（通れないところ）にフレーミングオイルを投げて、そこに突っ込めばいいのです。そうすれば、多少のダメージは受けますが、通れるようになります。ここでよく考えてみてください。そうです、シークレットルームのトラップを解かずに進めるのです。

このワザは、「アビイス」の地下6階で非常に役にたちますよ。

ウルティマIV

(PC-8801シリーズ)

熊本県熊本市　上園　彰

『ウルティマIV』で、戦闘をせずにレベルを上げる方法をみつけました。

その方法とは、まずロードブリティッシュのところにいき、BRITISHの字のRの下でSのキーを押します。すると、Fighterのルーンというのが出てくるのです。これを見つけると、無条件でEXPが100上がります。しかもこれは、何回でも取れるのです。これをくり返せば、いくらでも経験がかせげます。

ウルティマIV

(FM-7シリーズ)

大分県臼杵市　入江和幸&啓四郎

『ウルティマIV』で、馬がおぼれてしまう現象が起きました。

やり方は、馬を買って馬に乗ったまま船の上まで行き、Xボタンを押してBボタンを押すと、海に馬を置き去りにして船だけを動かすことができます。また、馬と船を別の場所に置き、船を降りて地上から馬に乗ると、馬はおぼれて動かすことができなくなります。ついでに言ってしまえば、このワザをやると、馬から降りれなくなり、リセットを押さなければならなくなります。

ウルティマIV

(X1シリーズ)

和歌山県和歌山市　間木　正

海を航海していて、敵にばったりあって、戦闘モードになってしまった。何とか勝利を収めたが、船がダメージを受けてしまった。そうこう思っているうちにまた敵がきてしまう。

上のようなことで困ったことはありませんか？ そんな時は、Xを押して1度船を降り、Hを押して〝キャンプモード〟にして休めばいいのです。（こんなことできるわけないのですが、それができるのです）

協力／沼緒 輝

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「私は見つけた!!
僕は知っている!!」係

87 ドレスを引き裂かれた白雪姫は、半狂乱となってキミを襲う。何か武器はないかと見回してみると、りんごと小人のオノがあった。りんごを手にするのなら9へ。オノを手にするのなら64へ。

Question ●『D&D®』の質問が2つあります。

まず、1つめ。アラインメントチェンジヘルメットをかぶるとACは下がるのですか？

2つめ。レベルが上がっても能力値は上がらないのでしょうか？

＜東京都中野区　マタンゴ＞

Answer ●アラインメントチェンジとアーマークラスは、両方とも略すとACだけど、何の関係もないはずだよ。だからキャラクターが、よほど特殊なアイテムをつけていないかぎり、アーマークラスに変化はないね。

それから『D&D®』は『ウィザードリィ』とちがって、残念ながらレベルが上がっても能力はあがらないんだ。『D&D®』の能力は、そのキャラクターの個性と考えてほしいな。

Question ●「マデリーン」で橋の向こうまで行けました。ところが、困ったことになったんです。林の木を切ると、のみが欠けちゃう。おりが破れない。じゃあと思って、木を切るのはやめて、おりの方に使ったら、船があって、その船を直すには木がいるんですよね。あの大きい丸太は重くて動かないし。オノは橋の向こうに置いてきたけど、あれを持ったまま、橋を渡る方法があるのかな？　木はどうやって手に入れたらいいんでしょうか？

＜京都府京都市　山倉忠司＞

Answer ●木はあの林のを手に入れるのが、正解だ。その道具なんだけど、つぼはこわしたかな？　その後、床を調べてみたかい？　破片が落ちてるよ。手の切れそうな、するどい破片だから、きっと君の役に立つだろう。

Question ●クロ先生、ボクは『D&D®』のマスターをしているのですが、わからないことが2つあります。

①ボクは、5人のパーティに対して、1000〜2000GPの宝を配置しています。でも、よそでやっている友達の言うには6人のパーティでやってるとき、80〜100GPぐらいしか手に入らないといいます。どのくらいの宝物の量がいちばんいいのでしょうか？

②スマタールールブックの宝物の表の何%という意味がわかりません。

どうか教えてください。

＜奈良県奈良市　三谷誠一＞

Answer ●宝の量については、これといった規定はないんだ。ただ目安としては、パーティが3〜4回の冒険をしたら、みんな1レベル上がるくらいが、ベースとしてはいいんじゃないかな。ぼくの『D&D®がよくわかる本』では、説明の都合があったんで、1回の冒険でみんなレベルを上げてしまったけどね。

宝物の表の%は、モンスターがその宝を持っている可能性なんだ。たとえば金貨の欄が35%となっていたら、怪物は35%の確率で金貨を持っているんだ。実際に金貨を何枚持っていたかは、その後でもういちどダイスを振って決めるんだよ。

Question ●「懐かしの」という感じかもしれないけど、ぼく、いま、スタークラフトの「クラストンマナー」を遊んでます。地下までたどりついたんだけど、あの牛、どうしたらいいんですか？　ほかを回ったりして、何度も行き直したけど、あそこでがんばってて動いてくれないんだ。倒す方法はあるのかな？

＜鹿児島県川内市　横川誠二＞

Answer ●いなくなるのを待つこともないし、倒す必要もないんだよ。通してもらえばいいのさ。でも、もちろん君の姿が見えてたら、通しちゃくれない。牛は暗やみに弱いんだ。灯かりを消して、さあ、もういちど、GO！

Question ●「賢者の遺言」で、もう、何をしたらいいか、わかんない。北は出発点、南は門の外、東は橋のところ、西は道をふさぐ山まで行ったよ。みんなよく調べたと思うんだけどな。できないことは、姫のいる部屋に入ることくらい。(だって、人民1号が絶対いやだっていうんだもん)

＜愛媛県新居浜市　塩江孝一＞

Answer ●ふむふむ、じゃあ、当然、図書館の本は読んでるね。民話だって、ばかにしちゃいけない。退治の仕方だけ読んで安心したんじゃないかな。本の中にちゃんとヒントがあるよ。でも、ひとつ言っとくと、君が行くべき方向は西だ。

イラスト／中野　豪

88

キミは体を反転させて、シックスナインの体勢をとる。どこに割れ目があるのか分からなかったが、適当なめぼしをつけてなめまくった。すると、あるところからプクプクとあわが立ち始めた。『はは～ん。ここだな』なおも激しくなめまくると、割れ目がはっきり現れた。ここで、タコ責めをするのなら91へ。亀責めをするのなら81へ。

●2年くらい前から『D&D®』を始めたRPG少年です。イニシアチブに関しての質問です。敵と味方で同じ数字が出た場合は同時攻撃になるのですか？ その時の手順の違いは？

＜熊本県　ライアス＞

●たとえばパーティがイニシアチブを持っているとするよ。そのときは

1．まずパーティが攻撃をする
2．怪物の被害をHPから引いて、死んだ怪物を除く
3．生き残った怪物が攻撃をする
4．パーティの被害をHPから引いて、死んだキャラクターを除く

といったふうになるわけ。

ところがこれが同時攻撃だと

1．まずパーティが攻撃をする
2．次に怪物が攻撃をする
3．両者に被害を適用して、死んだものを除く

というわけだ。この違いがわかるかな。よく考えてみよう。

●クロ先生、はじめまして。ボクは今レベル3のエルフで『D&D®』をプレイしています。冒険の途中で、ファイアボールのスクロールを手に入れたのですが、友達のひとりがファイアボールはレベル3の呪文だから、エルフはレベル5になるまで使えないって言うんです。ボクはスクロールだから使えると思うんですが…。本当のところを、マニュアルとロードス島戦記を中心にしてプレイしているボクたちに教えてください。

＜徳島県徳島市　橋本　敦＞

●スクロールにある呪文なら、たとえレベルが3のエルフでも、ファイアボールを使うことができるよ。ただしスクロールの呪文は1回使うと消えちゃうから注意してね。もしそれがいやなら、レベル5になるまで大事にしまっておいて、自分のスペルブックに書き写すんだね。そうすればきみのエルフは、いつでもファイアボールを使えるんだ。どっちがいいかよく考えてみよう。

●『D&D®』を始めたばかりの初心者です。冒険の途中で手に入れた新しい武器はその冒険が終るまでは使えないのですか？ それから、新しく覚えた呪文を書き写すのはいつですか？

＜山梨県甲府市　柳瀬直前＞

●見つけた武器はいつでも身につけられる。ただしよく確かめないと、呪いがかかっていることもあるからね。

魔法使いが呪文を書き写すのは、冒険が終わってからでいいんだ。いや、むしろ平和なときにやるほうが多いんじゃないかな。

●「道化師殺人事件」のことで、お助けください。お医者さんに会いたいのにあの酒場の主人がいじわるで、奥に入てくれないんです。「酒を飲む」とやっても、酒場の席の画面は出ないし…。ここができないばっかりに、もう1カ月、遊べないで、困ってるんですよ。おねがいしまーす。

＜福岡県北九州市　戸田行広＞

●お医者さんと同姓の人物には会ったかな？ その人から写真を借りてくれれば、この場面は解決さ。

●『D&D®』についての質問をさせてください。ドラゴンブレスに命中判定は必要ですか？ 石化したキャラクターは何百年たっても生きているのですか？ クライミングロープってなんですか？ 1度にたくさん聞いてしまってすいませんが、よろしくお願いします。

＜静岡県島田市　小山　淳＞

●ドラゴンブレスに関係するのは、ブレスの範囲とセービングスローだけで、命中判定は必要ないよ。ブレスの範囲にいるキャラクターは、自動的にブレスをくらってしまうんだ。

特に指示がないかぎり、石化したキャラクターは生きてるよ。それについてのホラーもいっぱいあるしね。

クライミングロープは、どこかにしばりつけなくても、じぶんで空中に浮いてるロープなんだ。引っ掛かりのない岩壁などを登るのに便利だよ。

●「めぞん一刻」は大好きなキャラクターたちが出てきて、最高です。でも、なかなか先へ行けずに、ただ今、最低の気分。先生！ HELP！ 一ノ瀬さんはすぐに邪魔に現れるけど、酒が高くって…。これじゃ、いくらお金があっても足りませんよー。そのうえ、せっかく一ノ瀬さんを追い出して、管理人さんに会っても、機嫌が悪くて、部屋に入れてくれない。花を持ってったのに、「彼女からもらったんでしょ」と言われて、逆効果。ううっ、ぼく、もっといろんな人にも会いたいのに、ちっともゲームが進まないよ。

＜三重県亀山市　関　修平＞

●結構、根気がいるゲームなんだよね。時間がたたないと、起きないことがいっぱいあるよ。だから、多少、無駄に酒などを配ったときにも、金はなんとかなるから、前にセーブした所にもどったりしたら、絶対、損。ところで、一ノ瀬さんが「あんた、酒、持ってない？」と聞くからといって、御機嫌をとるためのアイテムが酒だけだと思うのは、早合点。一番安いラーメンで十分だ。酒は宴会用にとっておこう。管理人さんがやきもちを焼いたら、もう、花では機嫌はとれない。じっくりハガキが来るのを待とう。まあ、あわてずにね。

89　キミは赤ずきんに1万円を渡す。「せこいわね、お兄ちゃん。あたしは1回5万円よ」「ガキのくせに高いじゃねえか」「ねえ～、それよりこれ買わない？」赤ずきんは大きなふろしき包みを差し出した。「竜宮城の乙姫から盗んできた物なのよ」その盗品を買うのなら99へ。無視して赤ずきんの衣服をむしり取るのなら49へ。

Question ●『マスカレード』のこと、教えてください。ゴリラのオリも突破して、地下へ行きました。ねずみも倒し、イヤリングも手に入れました。でも、あのエレベーターが動かない！　ハコは持ってるんだけど、発電機の前を通ると、ビーと音を立てて、もう使えなくなっちゃう。どこかほかにここを抜け出す方法があるんでしょうか？

<千葉県松戸市　白山喜明>

Answer ●ハコをここまで自分で持ってきちゃいけないんだな。ハコを観察したかい？　ピカピカ光っているね。そういうものが好きな動物がいたじゃないか。さて、そいつにどうやって地下まで持ってきてもらうかが問題だ。君は「失敗は成功の母」という言葉を知ってるかな？　あるところで、物を置くと、サッとそれが持っていかれちゃう。「しまった！」という経験をした人は知ってるんだけど、そこがあいつの出没する場所だ。すべての場所を観察してれば、失敗の経験はなくても、きっとわかるはずだよね。

Question ●『賢者の遺言』をプレイしてます。あの大男をだまして、洞穴の奥まで進んだのはいいんだけど、真っ暗闇で、パニック！　懐中電灯がつかない！　なぜ？　なぜ？　どうして？

<長野県長野市　豊田敏行>

Answer ●そら、また、かわいそうに。電池がなきゃ、電灯はつかないよ。電池はどこにあるかって？　さて、君は電機屋さんには行ってみたかな？　ラジオを拾ってきたかな？　ラジオを開けてみたかな？

ところで、あの暗やみではもたもたしてると死んじゃって、ゲームオーバーになっちゃうからね。暗いところじゃ、電池の入れ替えはできない。残念ながら、少し前まで戻ってもらわなきゃいけないな。気のどくだが、がんばってくれたまえ。

Question ●クロ先生、ファイアボールについて質問があります。あ、もちろんゲームは『D&D®』についてです。ファイアボールを使って火をつけることはできるのですか？　髪の毛や袋が燃えてしまったという話は聞かないし…。

<長野県長野市　徳名　望>

Answer ●ファイアボールは単なる火炎の玉じゃなくて、目標に当たると爆発を起こす爆弾の1種、と考えたほうがいいんじゃないかな。だからこれで火をつけるっていうのは無理があると思うよ。

Question ●『コムサイト』はおもしろい！　でもボクはBASICをあまり知らないので、どうしても強力なバトル・タンクを作ることができません。バトル・タンクの作り方についてお願いします。

<青森県八戸市　山口豊>

Answer ●SLGなら、オレ、リトルジョン飯田におまかせ！　このゲームは新しいタイプのゲームだ。ただ多少はプログラムについての知識がないと楽しめないのも事実。そこで山口クンのために3段階増毛法ならぬ学習法を提案しよう。

①マニュアルのサンプルプログラムを実際に打ち込み、動かしてみる。
②サンプルプログラムの攻撃ルーチン、移動ルーチンや、FILEに入っているユーザー用プログラムなどに自分なりの変更を加えてみる。
③オリジナルプログラムを作る。

といった具合。なおプログラムは大きく分けて3つのルーチンから成り立っている。偵察、攻撃、移動だ。ひとつひとつのルーチンをブロックとして考え、ほかのプログラムからブロックごと流用していけば、さまざまなバトル・タンクが作成できる。GOOD LUCK!

Question ●『ジーザス』のセラミックテープのことなんです。廊下で見つかるって聞いたんだけど。探してもないんだよ。へんだなー。バグかな？

<秋田県能代市　比内忠成>

Answer ●わかんないからって、ゲームを疑っちゃいけないな。廊下を探したというけど、隅々まで見たかな？　一見同じ廊下に見えるけど、君がいる位置は、どの部屋から出てきたかで、変わるんだよ。だから、各部屋の外をひとつひとつあたってみようね。

Question ●クロ先生、こんにちは。ボクは『ウルティマIV』をやっているのですが、ロック湖にあるという村へ行くことができません。船でしか行けないと聞いたのですがどうやって行けばいいのでしょうか？　それから「魔法の舵輪」があるという「英雄たちの岬の湾の底」とはどこかも教えてください。

どうか、大ボケのくせにアバタールになろうという私に愛の手を！

<広島県尾道市　木曽　彰>

Answer ●コーブの町にはいろんな行き方があるんだ。いちばん確実なのは、空から気球を使っていく方法だ。でも気球がないときは、渦巻や竜巻の中に飛びこんでみるのがいいんじゃないかな。

それからアイテムの場所だけど、正確な位置まで教えちゃったらゲームがつまらないじゃないか。多少は手間がかかるけど、「英雄たちの岬」のとなりの湾の真ん中あたりを、しらみつぶしに探しなさい。

90 「そらそら、水だぞ」キミは人魚姫の体にションベンをかけて汚辱する。特に顔に集中してかけたため、人魚姫はむせびながら苦しんだ。しかし、人魚姫は確実に水分を補給して元気になり、強力な尾ひれでキミのポコチンを一撃した。ボキッという鈍い音とともにキミのポコチンは哀れにも折れてしまった。残念だが、キミは人魚姫でリタイヤした……。END

●あの一、わたし、『マンハッタン・レクイエム』をやっているんですけど…。えーん、えーん、わたしが悪かったんです。コマンド選択方式なんて、簡単！ってみくびってたの。だのに、行き詰まっちゃった。おねがい、助けて！　あのね、サラ・シールズの部屋で鍵を見つけたんです。でも、この鍵がなんの鍵だか、全然わかんない。図書館にも持ってったけど、だめなの。サラを知っていた人みんなにも見せたのに、どうしたらいいの？

＜千葉県流山市　福川圭子＞

●おっ、女の子からの質問だね。ゲームはかなり大詰めまで来ているから、もうひと頑張りだよ。情報は、いかにも関係のありそうな人からだけ、得られるとは限らない。意外な人が意外なことを知ってたりするというのは、現実でもあることだろ。

でも、悩んでることだし、もう少し教えてあげよう。実は、この鍵は貸し金庫の鍵なんだ。このことを教えてくれそうな人といえば……、そう、銀行の人に見せてみよう。

●クロ先生、こんにちは。ボクはつい最近MACと『ウィザードリィ』を買ったのです。ですが、どうやってエレベーターを使えばいいのかわかりません。それと、2階にある入れないドアはどうやって入ればいいのでしょうか？　教えてください。

＜茨城県筑波郡　出沢将司＞

●フ〜ム、キミはしっかりマップを作っているかな？　『ウィザードリィ』ではマップなしでゲームを終らせようというのは少し難しいよ。2階の入れないドアというのが、どれのことかわからないけど、マップをキチンとつくって、1つ1つ、シークレットドアがありそうな壁をチェックしていけば、必要なアイテムは自然に手に入るよ。

エレベーターの方は、表示された英文をよく読めばわかると思うけど、AからDのボタンのどれかを押せばいい。

●『D&D®』の初心者のボクをお助けください。NPCと経験値のことがよくわからないのです。ボクがDMをやったとき、プレイヤーが2人しかいなかったので、NPCをいっしょに旅立たせたのです。この場合、NPCにも経験値を与えるのですか？

ウィズダム18のクロ大先生の知恵をお貸しください。

＜秋田県大館市　大川浩平＞

●冒険の仲間になってくれたノンプレイヤーのキャラクター（NPC）は、きみのキャラクターと同じようにあつかうんだ。だから宝の分け前もあげるし、経験点もふつうのルールにしたがって分けることになるね。ただし例外がひとつ。きみたちのプレイヤーキャラクターがNPCを従者として雇った時は、その従者にあたえる経験点は、ふつうのキャラクターの半分でいいんだ。従者はまだ半人前ってことなのかな。

●クロ先生、ヘルプミー！　いま友だちといっしょに『ザース』を遊んでいるんですが、ダメです。解けません。地球のマトキンスン岬にあるウォーキー、どうすれば操縦できるんですか？　教えてください。

＜北海道小樽市　吉川浩一＞

●キミキミ、落ち着いて行動しなくちゃいけないな。操縦できないって？　それは当然だよ。まだ操縦方法を習っていないんだろう？　まず、誰かに動かし方を教えてもらわなくっちゃ、ね。ところでキミは、もうアスタ村には行ったかな？　あそこの地下道をよく調べてごらん。ほら、へんな金属板があるね。それを開けると……おや、ナントそこにはハンドヘルド・コンピュータが！　これを使うと、ウォーキーの操縦方法を知ることができるんだ。それからでなきゃ、動かすことはできない。わかるね。そうそう、地下道に入るためにはIDカードが必要だったっけ。これは山にあるお墓を掘るとカンタンに手に入るよ。

●『マンハッタン・レクイエム』なんだけどさー。麻薬のことはノーマン・スレイジーに聞け、つうのはわかったけどよ。こいつ、一体どこにいるのさ。どうやりゃ、会えるんだい？

＜東京都足立区　本郷弘明＞

●あのよー、街のワルのことを調べようってんだったら、やっぱ、地元のマッポに聞くのが早いってえ、もんじゃねえか？（あっ、口調がうつっちゃったじゃないか）

●こんにちは、クロ先生。じつは今、ゲームに行き詰まってすごく悩んでいるのです。『ザース』です。月のオリオン基地まで行けたのはいいんですが、入口のところで何をやってもイジワルなロボットに射殺されてしまうのです。頼りのブラスターもてんで役に立たないし、もうお手上げです。いったいボクはどうすればいいんでしょうか？

＜福島県伊達郡　高橋　学＞

●なるほど、それは大変だね。アドベンチャーゲームはRPGと違って、行き詰まってしまうと身動きがとれなくなってしまうことが多いから、キミもずいぶん苦しんだに違いない。いいかい、じゃ、しっかり読んでくれ。まず、ロボットに殺されずに基地に入るためには、識別装置が必要なんだ。そんなもの、持ってないって？　ホラ、基地の手前に巨大なロボットの残骸があっただろう。そのお腹をブラスターで破壊してごらん。ほ〜ら、識別装置だ。これを持っていれば、基地の警備ロボットはキミを仲間と判断して、すんなり通してくれるぞ。

D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

送り先

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG&AVGお助けコーナー」係

91　キミはそばをはっていたタコをつかまえると、イボイボの足を割れ目の中にこじ入れる。人魚姫はボコチンをくわえたままイヤイヤをして抵抗する。しかしキミはかまわず、今度は3本の足を入れてしまう。そして残りの足の吸盤を使い、割れ目のまわりをペッタンペッタン刺激する。「ああ〜、たまんないわ。本物を本物を入れて！」感じすぎた人魚姫はキミにおねだりを始めた。41へ。

連載4

アドベンチャー体験ノベル

先江　進

メディカルホラー小説「アンボーン」も面白かった。ファミコンRPG「インドラの光」も面白かった。両方に共通しているのは、話の展開で読む者、プレーする者の心をぐいぐい引っぱってゆく力。AVGノベルももっと面白くしようと、力こぶを作っての一編。お楽しみあれ。(THE ENDがゴールです)

ミロの決断

01

今日のボクは調子がいい。頭の中のネジは締めつけてもらったし、ヒザの関節の歯車は取りかえてもらったから。それよりなによりうれしいことは、昨日はじめて思考ルーチンをインプットされたことだ。これで考えることはできるようになったけど、音声発生ルーチンがまだ完成していないので、ちゃんとした人の声を発生することはできない。

「ビービーッ」

ステーション内の電話がなった。ボクは受話器を取り、たぶん相手には聞きとれないであろう、うめき声を出した。もちろん相手はリチャードだった。この超小型宇宙ステーションには、ボクを作った彼しかいないのだから。

「ミロ、急いで倉庫へ行って・・・うっ、うわぁー・・・」

しばらく受話器を耳に当てていたが、なにかその辺をごそごそ動きまわっているような音が聞こえるだけだ。倉庫には電話はないはずだから、リチャードは研究室から電話したはずだ。

研究室に行く――→02
倉庫に行く――→03

02

ボクは研究室へ急いだ。ドアを入ったとたん、そこにはリチャードが倒れ、血が床に広がっていた。コンピューターからデータをプリントアウトしていた男が振り返り、プラズマ銃をこちらにさし向けた。さっとボクはドアの外へ出て、ドアを閉じる。男がドアを開こうとするが、力ならボクのほうが強い。プラズマ銃をドアに向かって撃ったようだが、プラズマ銃ではドアを貫通できないはずだ。

さっきちらっとコンピューターのディスプレイが見えたとき、"ミロ製造記録" というタイトルが出ていたぞ。そうか、コンピューターの中にボクを作るための方法が記録されているんだな。もしかするとリチャードを殺した男は、リチャードの研究を盗もうとしていたのかもしれない。

ドアを押え続ける――→04
倉庫に武器を取りに行く――→05

03

ボクは倉庫の棚を調べ、プラズマ銃を手に入れた。そして研究室へと急いだ。ドアを入ったとたん、そこにはリチャードが倒れ、血が床に広がっていた。コンピューターがらデータをプリントアウトしていた男が振り返り、さっとプラズマ銃をこちらにさし向けた。視界センサーからインプットされた情報が、100メガフロップスのスピードで解読され、自分が標的になっていると判断し、そして同じスピードでプラズマ銃の発射指令を自分の手に送ろうとしている。ボクの関節の動きははるかに人間より速い。しかも計算された角度の誤差は、この距離では0に等しい。

手首をねらう――→09
心臓をねらう――→10

04

ドアを開けようとしてた男は、あきらめてこんどは研究室の中で何かをたたいているようだ。窓を壊そうとしているのだろうか。ボクの思考データベースの中には、この小型宇宙ステーションの構造も入っているけど、プラズマ銃で窓をこわすことはできないし、このドア以外に研究室を出ることは不

可能だ。ボクのエネルギーはこのまま10日間はもつ。人間が食料や水を補給しないでどのぐらい生き続けるか、それはボクのデータには入っていない。とにかくこのドアを押え続けてみよう。・・そして2日たった。研究室の中の音がまったく聞こえなくなった。

ドアを開けて中に入る──→**06**
ドアを押え続ける──→**07**
倉庫へ行く──→**18**

05

ボクは倉庫に武器があるのを思いだし、取りに行こうと走りだした。すぐに背中に「ビシッ」という衝撃を感じて、ボクの足も手も止まり、立ちどまったまま動かなくなった。──→**08**

06

ボクがドアを開けて中に入ると、男は壁に寄りかかっていていた。このようにまったく動かない状態を「死んでいる」というらしい。ボクが近ずこうとした瞬間、男が動いた。右手に持ったプラズマ銃がボクの胸に向けられた。死んでいると思いこんだ思考判断が、ボクの戦闘ルーチンにジャンプするまでに時間を与えてしまった。目に見えない光線が、ボクの胸に突き刺さった。このように相手に間違った情報を与えることを「だます」というんだっけ。ボクの思考ルーチンには、それに対抗するプロセスは組みこまれていなかった。残念。──→**08**

07

ボクはエネルギーが切れる少しまえまで、ドアを押え続けた。6日たったとき、ボクはドアを開けた。そこには2人の男が死んでいた。──→**16**

08

「痛さ」という言葉は知っているけれど、ボクには痛さは感じない。ボクの思考ルーチンがいま緊急ルーチンにジャンプしたあと、急速にホールト状態になりかけている。視覚回路停止・・・思考回路・・停止。

GAME OVER

09

瞬間的な判断で、ボクは男の心臓をねらわなかった。目に見えない光線が、男の手首をかすめた。銃は跳ね上がり、床に落ちた。ボクは男に話しかけようとした。口は動いているのだが、自分にも声が小さくてほとんど聞こえない。そうだ、まだ発声ルーチンが完成していないんだっけ。男はボクの背後にあるコンピューターの方を指さしていった。

「しゃべれないんなら、コンピューターのキーボードを使えばいい」

コンピューターを使う──→**11**
男に近ずく──→**12**

10

ボクは男を殺した──→**16**

11

ボクはコンピューターに近ずき、キーボードを打ち始めた。

「オマエハ　ドコカラキタ」

そう打ちながらディスプレイを見ていたので、いくら動きの速いボクでも、プラズマ銃が発射されたあとでは間にあわない。目に見えない光線がボクの背中を貫いた。──→**08**

12

男に近ずくと、彼の左手のすぐそばにプラズマ銃が落ちているのがわかった。ボクはすぐにそれを部屋の隅まで蹴飛ばした。男からプリントアウトを取り上げると、それには“ミロ製造記録”とあるではないか。そうか、こいつはリチャードの研究を盗みに来たんだ。ボクは男に銃を向けながら、すぐにコンピューターのキーボードを打った。

「オマエハ　ドコカラキタ」

「完成したばかりのおまえには、インプットされているはずのない、新しい秘密ステーションさ。オレを殺せば、そのうち代わりの者がやってくるさ。リチャード・ブライソンを殺したことはもう連絡済みだしな」

「ナンノタメニ　リチャードノケンキュウヲ　ヌスモウトシタノダ」

「ロボットのおまえには、人間の善と悪ってのがインプットされているのかい」

「コトバハシッテイルガ　ヨクワカラナイ」

「要するにリチャードが善人で、オレ達が悪人ということだ。リチャードは自分の研究が悪用されることを恐れて、この小さな宇宙テステーションに閉じこもり、おまえを完成一歩手前までこぎつけたというわけさ」

「ドウヤッテ　ココマデキタンダ」
「スペースジェットで来たのさ」

ボクはこの男をスペースジェットで逃がすべきか、思い切って殺すべきか迷った。思考ルーチンが条件判断をくり返し、複雑な確率計算をおえたあと、結論した。

男を逃がす――→13
男を殺す――→14

13

ボクは男からプリントアウトを取り上げ、男の乗ってきたスペースジェットの攻撃用武器を奪い取ってから、男をステーションから逃がした。すぐに研究室にもどり、追跡レーダー装置を作動させた。そしてスペースジェットが到着した秘密ステーションの位置を確認したのだった。――→17

14

ボクは男を殺した。そして二番目の敵が現れるのを待った。飛行物体を撃てるビーム砲があったので、3日後にやってきたXマークのついたスペースジェットを破壊することができた。

――→15

15

しかしその後、ボクのエネルギーと補給用のエネルギーがなくなる3週間の間、敵はやってこなかった。ボクはその理由を停止する寸前の思考ルーチンで考えた。リチャードが死んだことはたぶん初めの敵が連絡したのだろう。二番手の敵が破壊されたのは、レーダーによって確認しただろう。こちらに強力な武器があることを知って、戦法を変えたのに違いない。そう、敵の戦法は成功しつつある。ボクのエネル・・とだえ・・・っていたのだ。もうボクは・・・そ・・ま・・・・・・・。

GAME OVER

16

それからボクは、ステーションのスペースジェットのポートを調べた。リチャードのもの以外、血のしたたるような赤いXマークのついたスペースジェットがあった。それから7日後、別のスペースジェットがステーションに近づいてきた。それにもXマークがついているのを認識し、ボクは敵であると判断した。そしてビーム砲でそれを撃墜した。――→15

17

ボクはこのステーションの中にある攻撃用の武器を点検した。かなり大型のステーションを破壊できるミサイルがあるのを見つけた。そしてボクの戦闘ルーチンに組みこまれている攻撃パターンを復習した。リチャードの部屋のファイルを調べていたとき、ふと、”ミロ用感情ルーチン”、および”改訂済み発声ルーチン”というフロッピーディスクが見つかった。そうか、リチャードは完成していたんだ。ボクの頭の空白部分を埋める部分を。

フロッピーからデータを取る――→20
ステーション攻撃を開始する――→19

18

ボクは倉庫に武器を取りに行こうと走りだした。走ったのがいけなかったのだ。プラズマ銃を取って、研究室にもどると、ドアが開いているではないか。部屋の中にも男はいない。あわててボクはスペースジェットのポートへ向かった。しかし着いたときには、もうスペースジェットは発射していた。

ボクは研究室にもどり、レーダーを操作させた。スペースジェットが離れて行く軌跡が見える。するとどうだろう。スペースジェットの点から別の点が分離し、こちらに向かってくるではないか。ボクの戦闘ルーチンは、それがミサイルであると判断した。だが、・・・いまからでは応撃できないのも知っていた。

GAME OVER

19

ボクは敵を早く攻撃したほうがよいと判断し、ミサイルの攻撃目標センサーの対象を敵のステーションに合わせ、ミサイルを発射した。23秒後に敵のステーションは、宇宙の破片となった。

それから3週間ののち、とうとうボクのエネルギーと補給用エネルギーがなくなり始めた。最後にレーダーを見たとき、べつのステーションが近づいているのがわかった。ボクの思考ルーチンには、善と悪というのがそれぞれひとつずつしか存在せず、そのうちの悪をボクが破壊したと考えた。それが間違いだったのかもしれない。

ああ、すぐそばまでせまっているのに、ボクは体さえ動かせない。ぼやけかけた視界の中で、レーダーが緊急接近の警告を発している。

GAME OVER

20

急いでフロッピーをコンピューターに読みこませ、表示されたとおりにボクとコンピューターをつなぎ、データを流した。

感情ルーチンが流れこんできた瞬間、急に変な感じがし始めた。これが感情を持ったときの気分なのだろうか。ボクは床に倒れたままのリチャードの死体に目をやった。なんてむごいことを。ボクは彼の死体を何日もほったらかしていたんだ。リチャードが死んだのに、悲しむことを知らなかったなんて。

「リチャード！」

ボクは大きな声でさけんだ。人の死に対する感情というものは、これほどに激しいものなのか。その強い感情ルーチンの電気信号のスパークが、敵を攻撃しようとしていた戦闘ルーチンと、IC回路の中で闘いあい、そして結論した。相手を破壊するだけが、リチャードの研究を守る方法ではない。ボクはミサイルの攻撃目標センサーの対象を変更し、発射させた。いったんステーションから飛び出したミサイルは、いまUターンしたところだ。

THE END

解決編
ジュリアーノの冒険 Part.2

04の中で、ジュリアーノとエリナ姫はいかにして窓の中に入ったのか？　というのが問題だったね。正解は、どちらか1人が4階の窓の高さのところに停止しておく。もう1人が3階の窓の高さにあるつき出た岩のところに降り立って、西へできるかぎりロープを引っ張ってゆき、4階の高さにいる人が窓に入る。そこでもう1人もロープを登って入るというわけ。

正解者の中から、千葉県船橋市の大山桂一くん、大阪府池田市の荒木安典くん、他3名にコンプティークのオリジナルTシャツが当たりました。

〈11月号〉

AVG WORLD
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT
聖(セント)エルザ
St. ELZA CRUSADERS
クルセイダーズ
これは味っ子か…！
パク
パク
うまい
み、みごと！
単行本化決定！
署名おねがいします！
いひひひひひひ
お、おいしーじゃないの
フフフあたしの初夢！
もっとも365日ともおかしの夢ねー！
ACT10 : 滝沢邸炎上――The House on Fire(ザ ハウス オン ファイアー)

ミホちゃん、オメメをさまして……あっ、こ、これは!

CHICKLIN

「フウーッ」

あたしはおっきいため息をついた。

ぬれネズミになっちゃったミホちゃんを、パジャマから下着までみんな脱がせ、あたしが自分のお部屋からとってきたキティちゃんのタオルで全身くまなくふいてあげたのだ。

（こんなにまでしてあげてんのに、ミホちゃんったら、ぜーんぜん目をさます気配がないわヨ。署名してあげなかったこと、きっとまだウランでるのよね。そりゃ、たしかにあたしだって協力してあげたかったのヨ。けど、ムダって最初っからわかってることによ、首つっこんであたしたちの正体が学校側にバレちゃったりしたら、それこそ取りかえしがつかなくなっちゃうじゃないの……こーして体ふいたり着がえさせることくらいしか、あたしが今、ミホちゃんにやったげられることはないの。だから、オメメをぱっちりさましてよね、ミホちゃん！）

「グスン……」

はじめは腹が立ってたけど、ミホちゃんのきれいな肌をていねいにふいてあげてるうちに、なんだかシンミリしてきちゃった。

ミホちゃんの隣のベッドのコはぐっすり眠っちゃってるし、姫は姫で、ドアのカギいじくったり衣装戸棚の中をのぞいたりしてる。

あたしがひとりでこんなにクローしてんのは、もとはといえば、同室のコの目をさまさせないようにメいっぱい気を使ってるからだし、姫が手伝ってくれないせいでもあるノダ。あたしの腹立ちは、だんだんそのふたりのほうにホコ先がのびていった。

『姫、着せンのくらい手伝ってくれてもいーんじゃない!?』──あたしはそう言おうとして、ベッドのわきから立ちあがりかけた。

ふとカーテンのほうに目をやると、そこにふたつ折りにしたレポート用紙が落ちていた。あたしはそれをなにげなく手にとった。

（あ、これは集まった署名じゃないのヨっ──！）

「チクリン、はやくすましてしまいましょう」

小声で言いながら姫が近づいてきた。

「そ、そーね……」

あたしは、あわててレポート用紙をミホちゃんの枕の下にすべりこませた。

姫は、ミホちゃんのやっている署名運動に反対してる。強制的にやめさせようとしないのは、どーせ成功しっこないって思ってるからだろう。あたしだって、昨夜のディナーでの事件を思いかえすまでもなく、心要な数の署名

前号までのあらすじ

織倉美保

聖エルザ学園を姿なき『敵』から守る使命を象徴する五角形のペンダント。それを持つミホ、姫、チクリン、オトシマエ、コックリの5人は、新学期そうそうに起きた連続事件で出会い、『聖エルザ・クルセイダーズ』を結成し、『敵』と戦うことを誓いあった。

それからひと月半、中間テスト明けと衣がえが重なった6月1日、クルセイダーズと彼らの戦闘部隊である空手部のメンバーの目前で、女生徒の暴行事件が発覚する。

その事件をきっかけに、学校側は男女をきびしく分離する新風紀規則を発表、暴行事件の真犯人をふくむ新・風紀委員会を使って生徒の弾圧を強化していった。

事態を静観する姫たちに不満を感じたミホは、空手部のキャティたちと新規則廃止案を生徒総会にかけるべく、署名運動を始める。が、ミホは何者かに襲われ、滝沢邸を調査に行ったコックリの前には全裸の滝沢が出現した……!

小栗まなみ

乙島恵利

宇奈月京平

92 ビリビリに引き裂かれた白雪姫のドレス。そのとたん白雪姫の形相が鬼のように変わった。「わ、私のいっちょーらを……！ てめー！ ぶっ殺してやる！」白雪姫はいきなりチェーンソーを振りかざす。とりあえず外へ逃げ出すのなら**87**へ。恐れずに立ち向かうのなら**79**へ。

KOKKURI 1 シャッター切るのも忘れて、妖艶な滝沢にボクはボー然!!

「こ、これは――!?」

ボクはあわてて周囲を見わたした。

部屋の大きさから考えれば、これほどのものが地上にあって見つからなかったはずはない。地下に造られた秘密の部屋だったのだ。頭上にはボクの落ちてきた穴のふたがパックリと開いていて、別の場所には小さなハシゴがかかっている。

「どう、わたしの家はお気にめしたかしら?」

全裸に近い滝沢礼子が、手ぢかにあったうすぎぬをむぞうさに体にまきつけながら、よゆうたっぷりに言った。首や腕につけた宝石をちりばめた飾りがかすかな音をたてた。

カワイイ女の子を見つけたつぎの瞬間にはシャッターを切ってると言われるほどのボクなのに、カメラをかまえることさえ忘れていた。それくらい、突然目の前に出現した異様な光景に圧倒されてしまっていたのだ。

明かりは銀製とおぼしき燭台にともされた数本のロウソク。その淡い光の中に浮かんだ、みごとな細工の額ブチに入った数々の絵画、高価なペルシャ絨緞、ロココ風だか何だかの姿見の鏡、彫刻の石こう像だとか人形の置き物……。

そんな超豪華な品々にもあきれたけど、何より驚かされたのは、キラキラ輝く金のブレスレットや大粒の真球のネックレス、エメラルドやダイヤの指輪を無数に身につけてたたずんでいる滝沢礼子自身だった。

「あなたにここに来るように命じたのは、白雪和子ね?」

裸をボクに見られたというのに、滝沢は気にするふうもなくやわらかな口調でたずねてきた。うすぎぬをまとってさえふたつの乳首がかすかにすけて見えている。ボクを見すえる猫みたいな目が妖しく光った。

妖しさ――そうなのだ、ボクを金しばりにあったように身動きできなくしたのは、滝沢の全身からはなたれている妖艶なムード。15、6の女のコとはとても思えない、強烈な香水のようにただよう色っぽさだった。

「やっぱりね。白雪の一族は、どこまでわたしたちをばかにすれば気がすむんだろう……」

滝沢の問いに、無意識のウチにうなずいていたらしい。

「『わたしたち』って――それ、どういうこと?」

「フン、おまえたちは、そんなことも知らずに白雪にあやつられているのね。もっとも、あの女の祖父、白雪高太郎の死は突然のことだったらしいから、あの女がわたしとわたしの母が受けつづけた白雪のむごい仕打ちを知らないのも、もっともだけれどね」

「前学園長が仕打ち?」

「そう。あの家族は母のかたき――

母はやつらに殺されたのよ!!」

は集まらないと思う。

（けど、これは、今のミホちゃんにとっては大切な宝物ヨ。姫に見せたらやぶかれちゃうかもしんない！）

姫に対する腹立ちもあって、あたしはとっさに署名を隠したのだ。

「……おうじさま」

ミホちゃんがうわごとでそう言ったのは、着がえさせるのがやっと終り、あたしと姫がひきあげようと窓のところに行きかけたときだった。

「な、なんのこと？　姫」

「『おうじさま』って言ったわね……」

窓ワクに手をかけたまま、姫が考えこむようにちょっと下をむいた。

「……そうか、そうだったんだわ。チクリン、ミホが倒れていたのは、あれは私たちへの『敵』のメッセージ――

宣戦布告のメッセージだったのよ!

93 キミは10円玉を強引にアヌスの中に入れていく。「だめよ、そんなんじゃあ～……」「だってこれしか……」「あ～、もうだめ。出ちゃう！」10円玉がピーンとはじき飛ばされ、キミの鼻を痛打する。そして後を追うように、ウンコがキミの顔めがけて飛んでくる。キミはショックで気絶する。21へ。

KOKKURI 2

ペンダント、滝沢の母……秘密のベールがはがされていく

「な、なんだって!?」
ボクは思わず声をあげた。滝沢礼子は軽べつするようにニヤッと笑った。
「母のかたきの仲間がこんなになにも知らないんじゃ、わたしの復讐の意味も半減してしまうわね。――いいわ、教えてあげましょう。でも、どんなことを聞いても白雪和子の味方をしつづける自信が、あなたにおあり？」
滝沢の鋭い目が、いどむようにギラリと輝いた。ボクの背すじがゾクッとした。正直いって、自信がなかった。
（でも、姫はボクを信頼して滝沢邸の調査によこしたんだ。姫も知らないことなら、これも重要な調査のひとつ。もし、聞いてボクの心が揺れたり、姫がショックを受けたりするとしても、知らないですまされることじゃないじゃないか！）
ボクは勇気をふるって滝沢にうなずきかえした。
滝沢はそれを確認すると、何重にもかさねた首飾りのなかからひとつをはずし、ボクにつきつけるようにした。
「五角形のペンダント――それはチクリンのペンダントじゃないかっ！」
「そうよ。たしかにあのトンマさんが首にかけていたものを、あなたの目の前でわたしが奪った――。あのときあなたが推理したように、わたしは美術部室に織倉さんを呼びだし、彼女のペンダントを奪うつもりだったのよ。あなたのは理科実験室ですでに手に入れていたしね。空手部の乙島や白雪の持っているものも、それほど警戒心のないあのときに、たて続けに盗みとる計画はできていたの。あなたさえじゃましなければ……」
「そのことと、キミの言う母親の復讐とが、どう関係があるんだ」
「わたしの母は、白雪高太郎からペンダントを託された5人の女学生のひとりだったからよ」
「そ、そんなバカな！　だって……」
「いい？　別なひとつを受けとったのは、まだ十代なかばのあなたの母親だったのよ。年端もゆかない少女に、将来の学園の危機を救えと言った。女の子が生まれたなら、娘にそれを託して学園のために戦わせろ、とまで要求したのよ。信じがたいことだけどね」
「だからこそ、ボクはこうやって聖エルザにやって来たんだ」
「そうでしょ？　だったら、5つのペンダントを5人の女学生に渡したと考えるのが当然じゃない？　自分の手元に置くより女学生たちにあずけたほうが安全だとまで考えたものを、ひとつだけ残しておくなんておかしいわ」
「じゃ、姫……いや、白雪さんの持っているペンダントが――」
「ええ、母の与えられたペンダントだったのよ！」
ボクはあまりの衝撃に、クラクラと目まいさえも感じた。姫のペンダントが、本来、滝沢礼子の手に渡るべきものだったとは……!?
（でも、言われてみれば、たしかにそのほうが筋が通ってる。5つめのペンダントがこの娘の母親に渡されたのかどうかは決められないけど――）
「も、もし、かりにそうだったとして、じゃあ、なぜまたふたたび前学園長の手にもどったんだい？」
「白雪側から言えば、それは母が重大なミスを犯したから、ということにな

94　「うひょひょ～！　愛液と混ざって、ネットリ光ってやんの。おいしそ～」キミは白雪姫のま○こにしゃぶりつくと、りんごの汁をチューチュー吸い始める。だが……「うぎゃあ～!!」キミはのどをかきむしってもだえ苦しむ。「わ、忘れていた。白雪姫に出てくるりんごは毒りんごだったんだ……」無念!!　キミは最初の相手で早くもリタイヤしてしまった。END

るんでしょうね」
「というと？」
「母はその後、大学に進んで学生運動に参加したの。60年代の後半、世界中で学生たちが体制に反抗して戦っていた時代よ。日本でも、どこの大学も立て看板が並び、学校は学生をロックアウトし、校舎にたてこもった学生は、機動隊の暴力によって強制的に排除された。母は、その話をするときはいつも悲しげな、でも誇らしい目をしていたわ。『わたしは角材をふりかざして闘ったわ、火炎ビンだってこの手で投げた』と言ってね。その勇敢さをたたえて、同志たちは母を『聖エルザ』と呼んだというわ」
「『聖エルザ』……」
「ええ。きっと、フランス革命の先頭に立ったといわれる自由の女神や、ジャンヌ・ダルクのような、シンボル的な存在だったのね……」
そう言ったとき、滝沢の表情もわずかに輝やいたようだったが、またすぐに冷たいまなざしにもどってことばをつないだ。
「ところが、学生運動は官憲に弾圧され、どんどん衰退していくの。母のいた大学、グループでも事情は同じだったそうよ。そこで、母は、白雪高太郎に援助を求め、冷たく拒否された……」
「ちょっと待ってくれ。どうして学生運動の援助を昔の恩師にたのむんだ？前学園長は、官憲に対して、特別な力でも持っていたのかい？」
「あなた、聖エルザの校門のところにある聖母像、台座になんて刻まれているかごぞんじ？」
「たしか、『信仰』、『博愛』——」
「そして『自由』よ。母はとりわけこの『自由』ということばが好きだったの。そのすばらしさを教えてくれたのは、白雪高太郎その人だった、と。けれど、白雪の言う『自由』は口先だけだった。失意の母は、その直後のデモで逮捕され、ひどい拷問のすえに聖エルザの秘密、5つのペンダントをめぐる秘密をしゃべってしまったのよ」
「ひみつ!?——なんのことだい？　ボクは姉からこのペンダントは聖エルザを守る者のしるしだとしか聞いてないぜ！」
「だから、あなたたちは『敵』に利用されてることも知らない、オメデタイ連中だというのよ。——秘密の内容のことはちょっとあとにまわすわね。白雪高太郎が身柄引受人となってくれて、母はやっと釈放されたんだけど、それは罪ほろぼしでも、教え子を気づかったからでもなんでもなかった。じつは、秘密をもらした母にこのうえなくひどい罰をあたえるのと、ペンダントを取りもどすことが目的だったのよ！」
「罰って？」
「まだ気がつかない？　わたしがこんなあられもない格好をして、あるかぎりの貴金属類を身につけ、ロウソクの明かりのなかで、どうしてひとりもの思いにふけっていたのか——」
「ま、まさか、キミのお母さんは、ずっとここに……!?」
「そのとおりよ。この地下牢にとじこめられていたの。10年以上もね。でも、母の生きた世界は、とじこめられてまもなく消滅してしまったわ。つまり、気が狂ってしまったわけよ。それ以後、母の心に起きた出来事は、わたしが生まれたことだけ。わたしもこの屋敷の中で暮していたけど、母と会わせてもらえるのはひと月に一度きり。ここにおりてくると、母はいつも今のわたしとそっくり同じ格好ですわってた……何年も外に出たことのない母の肌は、ぬけるように白かったわ」
滝沢はそこまで言うと黙りこんでしまった。涙をこらえているのか、それとも母親の思影を追っているのか、かるく目をとじている。
「キミのお母さんがそれほどの罰を受ける原因になった、聖エルザの秘密って、いったい何だったんだい？」
ぼくがそう言ったとたん、滝沢はカッと目を見ひらいてボクをにらんだ。
「金よ、金！　どんなやつらも、みんなお金が目的で動いてるんだ。あなただってそう——聖エルザを守るなんてごたいそうなことを言ってるけど、あなたが白雪和子に命じられて、ここに何を探しに来たかも、わたしにはちゃんとわかっている。聖エルザに隠された莫大な財宝のありかでしょっ！」

「さ、財宝だってェ!!」

95　キミは十人十色のま○こを穴のあくほど見つめる。(実際、もうあいているが……) みな同じような形だが、キミは消去法を用いてシンデレラを探していく。まず、こいドドメ色を厳選すると5人にしぼられる。さらにマン毛の乱れぐあい、ひだのめくれぐあい、そしてアヌスの大きさなど加味して2人の女を選んだ。フィストファックするなら54へ。アナルSEXしてみるなら47へ。

OTOSHIMAE 1 コックリだけじゃたよりねえのは当然。アタイが助っ人だ！

「アネゴぉ……」
低くおしころした声が足元のずっと下のほうから聞こえてきた。
「なんだ、若松。下の道を見張ってろって言ったじゃねえか。腹がへったんなら伊勢のところへ行けよ。食いモンはあそこだ」
「ち、ちがうよォ。オレ、こわくってたまんないんだ……」
若松は、アタイのいる大きな松の木に、サルみたいにスルスルとのぼってきた。不安定な木の上で、たいして背の高くない若松が、両手を広げて枝をつかんでいるアタイの体にしがみつくような体勢になった。ピッタリくっついた部分から、若松の小刻みなふるえが伝わってくる。
「いつもの威勢のよさはどうした」
「だ、だって、どんな武器を持って、どんだけ強い相手が、いつ、しかも何人現れるかわかんないのをジッと見張ってまつなんて、オレ……」
そうか、考えてみればもっともなことだ。アタイは、まだ見ぬ凶悪な敵と闘うためにケイコをつんできた。だが、若松の空手はずっと道場の中でのもの。手ごわくったって、つねに相手はひとり。ルールあっての闘いだったのだ。
（チッ、連れてきたのはマズかったかな……）
アタイは、まっ黒な森の中に月明かりに照らされてポッカリ浮かんだぶきみな廃屋を見おろして、後悔した。
滝沢邸──。
先に潜入したコックリは、アタイが伊勢と若松を連れて護衛に来てるなんて、もちろん知るよしもない。役に立たないコックリの野郎に『活躍の場を与えてあげて』なんて、姫がアタイにこっそり耳うちしたのだ。
だが、春、偶然ここでバッタリ出会った『敵』の手ごわさは、直接闘ったアタイがいちばんよく知っている。こんどは敵も用心していることだろう。

戦闘になれば前のようにうまく切りぬけられるかどうか。それで、すこしは頼りになりそうなふたりを空手部のメンバーから選んできたんだが……。
「若松、どこさわってんだ！」
「だ、だって、昔っから、アネゴのでっかいオッパイに顔くっつけてると安心できるんだもん」
「けっ、甘ったれのボーズめ……」
若松の好きなようにさせておいて、アタイは滝沢邸の中のことを考えた。
（コックリのやつ、チクリンみたいに食いモン腹につめこんで、グースカ眠りこんじまうなんてこたァねえだろーが、ったく世話のやけるやつだぜ）
下の茂みでかすかな音がした。屋敷の周囲を見まわっていた伊勢だ。
「乙島、裏手の部屋でロウソクの明かりを目撃してきたぜ。窓に映った人影には見憶えがあるが、宇奈月じゃない」
「なに──!?」
「ぼくの目に狂いはないと思うんだ。
あれは……水谷だ！」

とした。
「どう？　10数年間も呪いつづけられたものを数分で見つけだそうなんて、図々しい行為だとわかった？
母は、今わたしのいるベッドの上にすわって、ある一点を見つめていた。それが呪いの儀式だったのよ……」
滝沢は、ボクが歩きまわっているあいだも、そうやって問わず語りに昔のことをつぶやきつづけていた。

それが、なんと決定的な手がかりとなった。
「──わかったぞ。あれだ！」
ボクはあるもののほうへ駆けより、サッとカメラをかまえた。
その瞬間、「あっ」と叫んだ滝沢が、ボクにむかって銀の燭台を投げつけてきた！

96 『時間もないことだし、さっさとぶちこんで終わるか』キミは白雪姫の太ももをかかえ、強引にポコチンを突っこんでいく。「あぁっ!!」白雪姫は指をかみながら大きくのけぞる。激しいピストン運動に白雪姫は激しくもだえる。そして「お願い。私を上にして……」と哀願してくる。願いを聞き入れてやるのなら82へ。無視するのなら67へ。

KOKKURI 3

財宝の隠し場所を示すものとは？……滝沢の不敵な挑戦！

「そう、財宝よ――」
　滝沢礼子は、にくにくしげに言いはなった。まるで鬼女を思わせる、まがまがしい形相だった。そして、同時に、ゾクッとするような美しさだった。恐ろしいから美しい、美しいから恐ろしい――ボクはそんなものを目にするのは生まれてはじめてだった。
「母が白雪高太郎にたのみこんで拒否されたのは、その財宝の一部を貸してほしいという申し出だったのよ」
「す、すると、聖エルザをねらっている『敵』というのは――」
「母がむりやり自白させられた聖エルザの秘密を、荒唐無稽な単なるお話だと片づけなかった人間がいたのよ。そして、そのことは、聖エルザという日本でもっとも古い伝統をもつ女子校の、もともとの創立のいきさつにまで関わりのあった一族に伝えられたらしい。母の調書の一部は闇にほうむられ、やつらは極秘のうちに動きだした……」
「じゃ、聖エルザの秘密とは、財宝のことだけじゃなく、その財宝が集められていった経緯から、さらにその理由、それに関わった人々の思惑、暗闇、そういったものの長い長い歴史全体にからんでくることだったのか!?」
「ちょっと軽ハクだけど、さすが白雪と一、二を争う成績をあげるだけの頭の持ち主ね。そう、そのとおり。あなたが今言ったことが、すなわち聖エルザの血ぬられた歴史なのよ」
「いや、聖エルザさえ、もっと大きな見えない流れの一部なのかも……」
「でも、今となっては、残っているのは莫大な財宝だけ。それをめぐってみにくい争いがくり広げられているのよ。さあ、これでわかったでしょ、おまえたちはなんにも知らずに『敵』に利用されてると言った意味が。たとえやつらに先んじて財宝を手に入れたとしても、それはそれで白雪の一族がよろこぶにすぎない――どう、わかった？」
「それは――ちがうよ。ボクらは聖エルザを守るために集まった。前学園長も、きっとそれを願ってたんだ！」
「フン、勝手にするがいいわ。わたしは最初からおまえを味方につけようなんて気はない。手を引いてほしいとも思わない。おたがい敵同士だということをはっきりさせたかっただけ。さあ、あと10分で水谷がおりてくるわ」
「水谷!?　じゃ、キミはここで……」
「妙な想像はおやめなさい。あなたとちがって、彼は紳士よ。でも、あなたがここにいるのを見つけたら怒り狂うでしょうね。命がおしかったら、さっさと引きあげることよ」
「ボ、ボクには大切な使命があるんだ」
「そうだったわね。どうせ5個のペンダントすべてがそろわなければ財宝にはたどりつけないんだから、教えてあげてもいいわ」
「ホ、ホントかい――！」
「水谷が来るまでにわたしのかけた謎が解ければね。ヘンなまねをしようとしたら、すぐにも彼を呼ぶわよ」
「わかった、約束は守るよ」
「この部屋は、7年前、母が死ぬまではこんなにゴタゴタとしてなかったの。でも、母のいたときのものはそっくり残ってるわ。あなたの探してる財宝のありかを示すものを、あるものとして作らせ、それを白雪の象徴として呪いつづけたのよ。わたしも、いきさつを知るまではそれとは気づかなかった。母はね、白雪の一族を白雪姫に見たてていたのよ。これがヒント」
「〝白雪姫〟ってグリム童話の？」
「そうよ。この謎が解けたら、あなたのカメラで一枚だけ写真をとらせてあげるわ」
　ボクはあわてて部屋の中を歩きまわりはじめた。おびただしい数の品物が目にいっせいにとびこんできた。あきらかに後で運びこまれた品とわかるものを無視しても、絵の内容や織物の柄、彫りこまれた模様のすべてを、わずか数分のうちに調べきるなんてできっこない。ボクはぼう然

97　キミは再び会場へともどった。シンデレラはまだ変装してるだろうから、見つけるのは容易でない。そのとき、イベントを知らせるアナウンスが入る。「ただ今より、ハメハメコンテストを行ないます」舞台を見ると、10人の美女がドレスをまくって白いお尻を露出している。「この中に世紀の好き者美女、シンデレラ様がいらっしゃいます」「なんだって！」キミはいきり立つ。51へ。

水谷と対決するアタイと伊勢！ 眼前で暗い過去を秘めた屋敷

「水谷だって！　いつか決闘でアネゴに倒されたデカブツだな。よっしゃ、こんだァ、オレが相手だいっ！」

松の木からとびおりると、若松が急に元気をとりもどして意気まいた。

伊勢がそれを見て皮肉っぽく笑った。

「相手がわかったら、とたんに元気になったようだな。だが、ブルって乙島にしがみついてたようなやつに、水谷はとうてい倒せんさ」

「こ、こいつ、のぞいてやがったな！」

アタイは仲間割れしそうなふたりを止め、屋敷をめざして進んだ。かしいだ戸口のところで三方に分かれた。伊勢は裏手に、若松は二階の窓から入ってコックリを救出するように命じ、アタイは正面から入った。

「乙島だな――」

忍びこんだとたん、廊下の奥の闇がゆらいで水谷の太い声がした。

「アタイが外にいたのを知ってたな」

「いや、気配でわかる。一度手合わせした相手ならな。とくにおまえたちの気配は、忘れようもない」

「おまえたち？」

「ああ、そうだ。伊勢、うしろにいるのはわかってるぞ」

「チッ、また腕をあげやがったな」

水谷のさらにむこうで伊勢が舌打ちするのが聞こえた。

「いずれ、おまえたちとは決着をつけることになるだろうと思っていた。だが、ここではだめだ」

「ぼくらふたりをたて続けに相手にするとなると、さすがのおまえでもおじ気づくのか？」

「ちがう。外に出ろということさ。滝沢がこの屋敷のある場所で、ひとり瞑想にふけっている。それをじゃましたくないだけだ……」

水谷が声を低めてつぶやくように言った。そのことばにウソは感じられない。ということは、コックリは、水谷と滝沢に見つからずにいるのだ。若松がコックリを助けだしてくれることを期待して、アタイは水谷、伊勢とともに外に出た。

ジャンケンで勝った伊勢が、先に水谷と対戦することになった。ふたりは7、8メートルはなれてむかい合った。空手や柔道の間合いからすると、ずいぶん距離がある。これは、伊勢が木刀をかまえているためだ。水谷はムリに間合いをつめようとはしない。伊勢が踏みこんで木刀をふるっても、紙一重でかわし、瞬時に反撃できるからだ。

有利も不利もない。激しいにらみ合いがしばらくつづいた。アタイの見たところ、それぞれの気合いが作り出す空間は五分と五分。気合いのバランスが崩れたところで、瞬時に決着がつく。もちろん、すこしでも相手の気合いにおされたほうの負けだ。

この場合、武器を手にしているかどうかなど問題にならない。伊勢が木刀という一点に全神経と力を集中しているのと同じ度合いで、水谷の全身はひとつの鋭利な武器に変じている。

勝負はじつにあっけなくついた。アタイは、いったい何が起こったのかと、一瞬目を疑った。

水谷が先にツッと踏みだした。つられるように伊勢も一歩前へ出た。が、伊勢はそのままとまらず前へつんのめるようにして体をかたむけた。木刀の切先(きっさき)がゆらりとにぶったところを、水谷が手刀でかるくはたき落とした――見えたことをそのまま説明すれば、たったそれだけだった。

伊勢は木刀をひろい、妙にサバサバした顔でもどってきた。

98 「大きく息をしてごらんよ」白雪姫は言われたとおりにする。するとりんごは微妙に出入りを繰りかえした。「今だ！」キミは、白雪姫が息を吸いこんで、りんごが一瞬中に入ったときをねらい、思いっきり押しこんだ。すると、あっけなくりんごは穴におさまってしまった。「あ～ん。入っちゃった～」白雪姫はあまりの恥ずかしさに真っ赤になってしまう。58へ。

が、そのが炎上する!!

「だめだ、だめだ。今のあいつにゃ、迷いのカケラもない」
「何が起こったんだ?」
「説明してもムダさ。乙島、おまえも一回倒されてこい」
そう言うと、伊勢はさも疲れた様子でわきの土にすわりこんだ。水谷は何事もなかったかのように、アタイをまって立ちつづけている。
(こんなにアッサリ伊勢が敗れるとは……しかも、アタイには勝負の分かれめさえ見てとれなかった……)
割りきれない気持ちで水谷の前へ出ていった。
──と、そのときだった。
「か、火事だァ!」
屋敷の中から若松の声がした。
アタイがそっちに顔をむけると、すでに水谷は屋敷にむかって駆けだしていた。そのあとを、アタイが追った。
廊下にはすでに煙がもうもうとたちこめていた。水谷の姿は見えない。伊勢がアタイの背後から懐中電灯を照らしたとき、若松がせきこみながらころがるようにとびだしてきた。
「若松、コックリはどうした!?」
だが、若松は煙をモロに吸いこんだらしく、激しくせきこむばかりだ。
「水谷──」
伊勢が呼びかけ、ライトを廊下の奥にむけた。煙の中から水谷の巨体が現れ、ゆっくりとこちらへあとずさってきた。その水谷の前方には、背中に気を失った滝沢をせおった長身のコックリの姿があった。
「コックリ!?」
「あれっ、オトシマエ……それに空手部の伊勢クンと若松クンじゃないか。てことは……ちぇっ、やっぱり姫(ヒメ)はボクを全面的に信頼してくれたワケじゃなかったんだな」
「そんなこと言ってる場合かっ。みんな、はやく外へ出るんだ!」
アタイが怒鳴ると、そこに居合わせた全員が、ハッと気がついたようにまわりを見渡した。火元はおそらく地下だろう。火の手があちらこちらからあがってるところを見ると、やっぱりこの屋敷にも秘密の通路がめぐらせてあったらしい。消火は不可能だ。アタイを先頭に、全員が前庭に避難した。
「何があったんだ?」
安全な巨木の根元に滝沢を横たえたコックリに、声を荒らげて問いつめたのは、アタイではなく、伊勢でも若松でもなく、水谷だった。水谷はシーツみたいにでっかいシャツを手ばやく脱ぎ、ネックレスやブレスレットを無数につけているくせにほとんど全裸という奇妙な格好の滝沢をくるみこんだ。
「聖(セント)エルザの秘密の隠し場所をボクが探りあてたとたん、滝沢が燭台を投げつけてきたんだ。滝沢とボクがもみ合ってるうちに、燭台の火が油絵に引火したんだ。火はあっというまに燃え広がった。滝沢は母親の形見の品々と部屋を守ろうと半狂乱になったが、もう手遅れだった……」
コックリのそのことばが終わるか終わらないうちに、水谷の巨体が宙を舞い、目にもとまらないほどの猛烈な蹴りをコックリの脳天めがけてはなっていた。水谷の怒り狂った顔が、いまや滝沢邸全体をのみこもうとしているまっ赤な炎に、瞬間的に映しだされた。
が、コックリはその鋭い蹴りをひょいとむぞうさに頭をかたむけただけでかわし、着地した水谷のノドに、親指と人さし指をすばやくつきつけた。鬼気せまる水谷の形相が、みるみる驚きと恐怖の表情に変わっていった。
「外道拳(げどうけん)はボクにはきかないよ。武道マニアのオヤジにさんざんいためつけられ、技をかわすことだけなら自信をもてるようになったからね。それに、外道拳(けん)は、そんなに頭に血がのぼってちゃ使えないよ」
コックリは平然とそう言った。
窓や戸口から火を吹いて燃えさかっている滝沢邸から、メリメリとぶきみな音をたてて大きな梁(はり)が落ち、とたんに火勢が強くなった。天をこがさんばかりに、巨大な火の柱が屋根を割って立ちのぼった。その強烈な光が、驚きあきれている水谷、伊勢、若松、そしてアタイをつつみこんだ。

ふろしきの中を開けると、そこにはなんと1匹の亀がいた。「助けてくれてどうもありがとう。お礼にあなたを竜宮城へ招待しましょう」それはどうも浦島太郎の亀だったようだ。そこでキミは答えた。「竜宮城へ行ってる暇なんかないよ。それより、人魚姫のいる場所へ連れてってくれないか?」「おやすいご用さ」キミはさっそく亀の背中にまたがり、海の中へ入って行く。3へ。

な、なんてひどい。滝沢の悲劇を生んだのがおじいさまとは!?

「ヘ〜エ、コックリさんって、そ〜んなに強かったのォ！　スケベなだけでなんの取りえもなさそーに見えンのにネ」

チクリンが円卓の上にはいあがり、珍しいものでも観察するように、『開かずの部屋』の窓側の椅子にかけたコックリさんをジロジロと見た。

今は月曜日の放課後。私たちは、週末に高尾山中の滝沢邸と聖(セント)エルザの女子寮エルザ・ハイツで起こったふたつの大事件のことを話しあうために集合していた。

「〝なんの取りえもない〟はひどいなあ。まあ、スケベなのは認めるけどさ。でも、スケベは、言ってみれば究極の平和主義、博愛主義の表現なんだよ。腕力は暴力につながる。強さをひけらかすのはボクのシュミじゃない。

さかんに照れながらも、コックリさんは自分の力が認められたうれしさでなかば得意そうに言った。

「ヘン、滝沢のヌードを見て、さぞかし鼻の下を長くしてたこったろうよ」

オトシマエが横からまぜっかえした。でも、そのことばとは裏腹に、声の調子には、いままでのように軽蔑したところはすこしも感じられない。それどころか、コックリさんを見つめる目には、尊敬さえまじった信頼感がこもっている。

「そ、それがさあ、シャッター切った記憶がひとつもないんだ。たしかに驚くほどの美しさだったけど、スケベな気分になるゆとりなんてまったくなかった。妖艶(ようえん)とゆーか、耽美的(たんびてき)とゆーか、とにかく、どこかおぞましいところさえある。オドロオドロしい美しさだったんだよな。そのうえ、聞かされた母親のことや聖(セント)エルザの秘密の話の内容が内容だろう……」

話がそのことにもどると、コックリさんの表情がふたたびひきしまった。チクリンとオトシマエも、さっき聞いた地下の隠し部屋でのことを思いだし、しきりにうなずいている。

私にとっても、滝沢の語ったことは衝撃的な事実だった。心臓の発作で急死したおじいさまからは、聖(セント)エルザにおしよせてくる『敵』から学園を守れとしか聞くひまがなかったのだ。学園のどこかに秘められているという財宝のことはもちろん、私の持つこのペンダントにあれほどいまわしい過去があったことなど、知るよしもなかったのだ……。

私はあることに思いあたり、ハッとして顔をあげた。

「滝沢さんは高一、15歳でしょ。そして、あの屋敷の地下室で生まれたと言ったのよね。すると……父親はいったいだれなの!?」

「そ、そーヨっ。いっくら滝沢のお母さんが、白雪姫のお妃(きさき)みたいに姫(ヒメ)のおじいさんのことを強く呪いつづけたって、魔法使いじゃあるまいし、ひとりでに子供が生まれるワケないわ！」

チクリンがパチンと両手を打ち合わせて言った。

「あ、そうか。滝沢がその話をしてたとき、ボクは滝沢の出した『白雪姫』の謎を解こうと必死のあまりうわの空で聞いていたから、さっき思い出さなかったんだよ。えーとね、つまりこういうことなんだ……」

コックリさんの説明を要約すると、次のようになる。

——あの屋敷に滝沢の母が幽閉(ゆうへい)されたとき、老婦人の家政婦とひとりの男がつけられた。滝沢の母はその男のことを『白雪の犬』と言って軽蔑し、ひとことも口をきこうとしなかったという。その男は、気の狂った女をむりやり犯した。その決果生まれたのが滝沢礼子だったのだ——。

「ひでェ話だぜ、ったく」

オトシマエが顔をゆがめて吐きすてるように言った。

「で、その男はその後どうなったの？」

「滝沢礼子はその男に育てられたんだ。男は自分から父親だとはけっして言わなかったそうだけど、成長した彼女は、母親の男に対する態度からそれをしだいにさとったんだ。滝沢は、『わたしには父親と呼べるものは存在しないのよ』と言いきってたよ」

「その男を探しだせば真相がわかる！」

「ところが手がかりがないんだ。母親が亡ってすぐ、彼女は孤児院に入れられた。滝沢という姓は、その男の使った偽名らしい。数年たって彼女が屋敷にもどってみると、男と老婦人の姿はなく、めぼしい美術品や調度が地下室に運びこまれていて、上はすでに荒れはじめてたんだ。地下室には、まとまった額の金も置いてあり、それを使って聖(セント)エルザに入学したという——」

コックリさんは、しんみりとした声でそう言った。

「ひどい人生ねェ。姫(ひめ)のおじいさんをうらむのもむりない……」

「ばか、チクリン！」

オトシマエがチクリンの口をふさいだようだった。私はコックリさんの話の途中から目をつぶっていた。いっしょうけんめいにこらえようとしたけどかたく閉じたはずのまぶたの端から、涙がほほにあとからあとからあふれてきた。私の涙が、『開かずの部屋』に数分間の沈黙をもたらした。

「ご、ごめんなさい、めそめそしちゃって——」

私は涙をふりすてるように笑顔を作って3人を見まわした。彼らの目も赤くはれぼったくなっていた。

「私のことは心配しないで。不幸ないきさつがあったのは事実かもしれないけど、私はおじいさまを信じている。きっとそうせざるをえなかった——いいえ、それがおじいさまのとれる最善の策だったにちがいない、と」

「そ、そーヨ。きっとそーヨっ」

「ボクもだ。滝沢の一方的な思いこみもあるだろうし、まだまだその一連の出来事には謎があると思うんだ」

「気を落としちゃダメだぜ、姫(ヒメ)。戦いはこれからだ。聖(セント)エルザを守るという目的にゃ、ちっとも変更はねえ！」

「みんな、ありがとう。たとえおじいさまの名に傷がつくことがあっても、私は闇の中に秘められたすべての謎を解きあかす覚悟よ。そうすることが、きっと聖(セント)エルザを解放することにつながると信じるわ！」

私たちは円卓ごしにたがいの手をしっかりにぎりしめ、聖(セント)エルザを守る誓(ちか)いをあらたにした。

ただ、ここにミホの姿がないことだけが気がかりだった。

きのうの明け方、私とチクリンがミホの部屋を出たあと、手はずどおりチクリンがたずねて行き、同室の子に病気のミホを発見させた。ミス・ランドルフはこれさいわいと病人用個室に入れ、保健係の子以外は出入り禁止にしてしまったのだ。

「チクリン、なんとなくミホのことが気になるの。保健係の子の話を聞くだけでもいいから、ちょっと様子を見てきてくれない？」

チクリンが出ていき、話題はミホの事件にうつった。

「ケヤキの木の上から逃げたのでもなく、足跡を二度踏んだのでもない？」

「ええ。空でも飛べないかぎり、どちらかの足跡が犯人のものよね。それで最初に考えたのが、犯人はミホの足跡を踏んで彼女の部屋から逃げたんじゃないかってことなの（①の答え）。ミホの足は小さいでしょ。それより大きければ足跡にズレは生じない。でも、部屋は内側からカギがかけられ、中に犯人が隠れてもいなかった……」

「すると、残る可能性は、靴跡のほうだけになるよね？」

「ええ。私の考えが行きづまってしまったんだけど、そこでミホが『おうじさま』ってつぶやいたのね」

「おうじさま？　犯人のことか？」

「かもしれない。それについてはチクリンにそれらしい名前をあたらせてるけど、とにかく、そのとき私の脳裏には、ミホが『さま』をつけて呼ぶような人間をあの木の根元に見つけ、はだしで窓からとびだしていく様子がまざまざと浮かんだの。もしかしたらその人は、そこにずっといたんじゃ……」

「あっ、そうか、あれは激しいにわか雨だったんだからね」

「じゃ、駆けよったミホを気絶させ、うしろ向きに歩いて逃げたのか（②の答え）。だが、なぜそんなことを？」

「犯人は自信たっぷりに私たちに挑戦してきたんだと思うの。だって、ミホの口から自分の正体がばれることを承知のうえですもの」

「そいつは、いったい……」

そのとき、チクリンがあわてて駆けこんできた。

── to be continued

「た、たいへんヨっ。ミホちゃんが行方不明!!」

Crusaders Report

ハーイ、チクリンどぇ〜す♡

も一、たいへんヨっ！　たいへん×たいへん×たいへん×たいへん×たいへん——ってゆーくらい、たいへんなのヨっ!!　モチ、滝沢礼子がトートーとワンマン・ショーで語りつくした秘密の数々のこと。いーい？　ちょっと数えただけでも、聖(セント)エルザのどっかに隠されてる財宝のこと、姫のペンダントのもともとの持ち主が滝沢の母親だったこと、滝沢のいまわしい出生と不幸なおいたちのこと等々、いっきょにバラされちゃったモンね。

あたしのおっきいオツムでも､入りきれなくてバクハツしそーだったわヨっ！　でも、これからのお話の展開に、ズッシリ影響のあることばっかりだカンね、みんな、も一一度ちゃんと読んどくほーがいーわヨ。

心臓のとび出しそーな、オドロオドロの話とシーンの連続だったけど、ただひとつ救いがあったとすれば、コックリさんが意外とカッコよかったことよネ♡　滝沢のヌードを目の前にしても、ビビッてはいたけど、ヤーラシイことしなかったことだし、今回の活躍に関しては、みんな拍手してあげよーネ♡　（拍手〜っ！）

さて、今回の大・難問奇問にいくわヨっ。滝沢が地下室でコックリさんに謎をかけたわヨね。コックリさんは、みごとに解いて写真を撮ってきたワケだけど、みんなは解けるかな〜？　ってことで、今回の問題はズバリ、

「財宝のありかを示すもの」とは何か

で一す。今回も前回に引きつづいて本格推理のノリ。あてずっぽーはダメよっ。ちゃんと推理のスジミチも説明してヨね♡

「セントエルザ

(チ)：あけましておめっと一ございま〜す、チクリンで〜す♡　きょうは新春特別企画として、松枝蔵人(まつがえくろうど)先生とブラックポイント先生をお迎えして、聖エルザ・クルセイダーズについてたっぷり語りあっていただきま〜す。では、おふたり、ど一ぞー！　はくしゅ〜っ!!（まばらな拍手起こる）

(松)：（徹夜明けらしく、不機嫌そうな顔で登場）あれ、チクリン、ヘンな格好しちゃって、どうしたんだ？　七五三はもう終わったはずだろ。

(B)：（こちらもアクビしながら登場。チクリンの格好を見てやっと目がさめる）ま、まさか、突然結婚式やるなんてワガママ言いだすんじゃないだろーな？　いちお一結婚できる年齢になってはいるけど、相手はナシ、色気もナシ……。

(チ)：な、なんてふたりともレディーにむかって失礼なこと言ってくれンのっ！　きょうは新春特別対談って企画なのっ。司会してくれってたのまれたから、晴れ着きてせーいっぱいオメカシしてきたのに、そ、それはないでショ！

(松)：けど、まだ新年になってないよ。年末進行でクソいそがしいのに、呼びつけないでくれよな〜。

(チ)：バ〜カ。新春番組ってのは、みんな年内に「おめでと一」って撮っちゃうモンなの。これ、ジョーシキよっ。

(B)：じ、じゃあ、ボクらもと一と一、たけしやさんまナミになったってこと！

(松)：ホ、ホントか、チクリン!?（ふたり、あわててみだしなみを気にする）

(チ)：テレビに映るわけじゃないんだから、

宇奈月京平

今回「強さ」のヘンリンを見せたコックリで〜す♡　あ、こりゃチクリンのノリだ。マジメにいきましょ、マジメに。

ウォッホン。えー……といっても、ヒントはほとんどナシ。右の隠し部屋の見取図と、本文の内容をちゃんとつき合わせれば解けるハズなんです。——なーんて言うと、まるでボクがたいして頭も働かせなかったと誤解されると心外だから念のために言っときますが、隠し部屋の中は見取図よりもっとゴタゴタしてたし、模様やら絵柄やら色彩やらがハンランしてて、頭がコンガラがっちゃいそうだったんだ。その点、見取図は、滝沢の言ったように、母親のいたころにもあったものと思われるのだけを選んであるからね。

最低限のヒントは、「もの」とはひとつの品物のことだけど、見取図にある品物の名前ひとつで正解になるってことと、滝沢と品物の位置関係が重要な要素だということです。そしてこれはアドバイス——白雪姫のお話を知らないと、絶対推理できません。知らない人、忘れた人は調べましょう。

・ワールドを語る』

ンなことしてもしょーがないでしょ！

Ⓑ：そ、そーか。で、なに話せばいいの？

㋠：そんなに緊張しないでヨ。最初の話題は、モチ、『聖エルザ・クルセイダーズ』第一章単行本化の大ニュースのことヨっ!!

㊇：そーだ、そーだ。とうとう出るんだ。やったネ、BPクン！

Ⓑ：松枝サン！（ふたり、うれしさのあまりヒッシと抱きあい、涙する）

㋠：ふたりだけで盛りあがってないでヨね。内容のほうはどーなってんの？

㊇：う、うん。今まとめてる最中なんだけど、書き加えてる分だけでもン十枚、細かい直しなんかをふくめると100枚近くなるね。プロローグとして、ミホちゃんが聖エルザに入学することになったパリでのエピソードなんかもあって、大豪華版だよ。

Ⓑ：そうそう。ボクのほうは表紙と口絵4ページのカラーをもらっちゃった♡　やっと総天然色の姫たちが描けるってワケ。それに書き下ろしイラストも何点か加える予定だし、燃えるゼ!!

㋠：ACT1からずっと読んでるヒトでも、タップリ楽しめちゃうワケね。みんな、もうチョットだから待っててネ♡

㊇・Ⓑ：ヨロシク〜！

㋠：ダイアリーでやってるキャラコンだけど、このところ大激戦ヨね。

㊇：カワイさ、ハデさの勝負から、性格や活躍に視点が移ってきたみたいだね。

Ⓑ：キャラとして充実してきたってことでしょ。ボクもノッて描けるし。でも、ここらでラブコメが描きたいよ〜っ！

㊇：ウーン。ラブはともかく、コメやれるキャラがこれだモンなァ。（横を見る）

㋠：な、なにヨ。あたしに文句あンのっ！

㊇：と、とにかく人気投票はキャラをまんべんなく活躍させるための貴重なデータ。だれの支持かハッキリ書いてよね。

Ⓑ：松枝サン、ボクじつはコックリから極秘フィルムを入手したんだけど……。

㊇：じゃ、さっそくプレゼントに……!!

㋠：なーに、ヒソヒソと。さて、本編のほーだけど、滝沢の秘密が明かされたりミホちゃんが襲われたりと、大変なムードだけど、これからいったいどーなっちゃうの？

Ⓑ：ヤッパ、生徒総会になるんじゃないかな。そこで空手部と新・風紀委員会の大バトルが起こるとか。ね、松枝サン？

㊇：それはナイショ。でも、サスペンスタッチはさらに強まると思うな。日本の歴史をくつがえすような、意外な事実もとびだしてくるはずだし……ヒヒヒ。

Ⓑ：そりゃスゴイ。もっ燃えるゼ！
（ふたり、ガッチリと握手……と、そこに突如、単行本担当のイシカワ女史が乱入。ふたりのシリをけっとばす）

㋑：あんたたち、なにやってんの！　遊んでるヒマなんかないでしょっ。サッサと帰って原稿書きなっ！

㊇・Ⓑ：ひぇ〜っ!!（ピューッと逃げ去る。うれしそうにふたりのケーキをパクつくチクリン）——END♡

CRUSADERS DIARY

イラスト

大賞

埼玉県　ナイクラッドくん(No.47)　ナイクラッドくん、おめでとう。キミの作品がイラスト大賞に決定。

クルセイダーズ賞

埼玉県　鹿田君菜くん(No.69)

オトシマエにはリリアン棒を持たせたほうがよかったんじゃない⁉

ヒメ&ミホ&コックリ賞

熊本県　橋本淳治くん(No.70)

淳治くん、間にあいましたよ。これからも楽しいイラスト期待しています

チクリン賞

青森県　平野亜希子さん(No.51)

とっても色っぽいあたし。でもこれってＧ７のバニーガールみたい

滝沢礼子賞

三重県　鈴木邦康くん(No.72)

ほんとにほんとにこんなハッピーエンドになると嬉しいな

オトシマエ賞

大阪府　BLUE ANGEL(No.71)

目がキレイなオトシマエ。あたし気にいっちゃったよ

ミス・クルセイダーズ人気コンテスト情報

	名前	票数
1	白雪和子	42
2	乙島恵利	25
3	織倉美保	21
4	小栗まなみ	11
5	滝沢礼子	5
6	キャティ・フナダ	3

総評

ハーイ、チクリンでーす。みんなから送られてきたハガキの集大成てな感じで第１回のイラスト大賞をやってみました。いかがですか？　キミの作品は載っているかな？　もし載っていなくてもがっかりしないでね。たーくさんのおハガキすべてを、松枝先生とＢＰ先生が目を通して選んだ結果なんだから。次の機会を狙ってください。そこで両先生の攻略ポイントを教えちゃいます。松枝先生はカワイイキャラの絵が好きみたい。ＢＰ先生のほうは、ノリのいいものとカッコイイものね。それから両先生ともカラダの露出したものは好きみたいですね。採用されるかどうかは別にして。ということで、今回掲載されたみんなには特別プレゼント、ＢＰ先生オリジナルの？？？を送ります。何になるかはお楽しみに。これからも「クル・ダイ」を応援してね。

待ちに待ったイラスト大賞の発表よ。どれもこれも力作ぞろい。みんなの作品は選ばれたかな？　じっくり見てね♡

大賞発表

B.P.賞

愛知県　千田昭くん（No.73）

BLACK POINT先生が選んでくれたのがこれ。燃えてますもんね

松枝賞

大阪府　吉田志津子ちゃん（No.18）

松枝先生が選んでくれたのがこれ。志津子ちゃんもっとこの手の送って。あたしも大好き♡

クルセイダーズ賞

愛知県　千田昭くん（No.73）

これも千田くんの作品。ロードス島のほうにもこんなの送ったら

姫賞

長野県　九羅夢（No.74）

姫もキレイだけど、それより下のあたしたちがおかしいですね

チクリン賞

新潟県　ででん（No.76）

うん、まあまあ、あたしのカラダの線は描けてんじゃないかな

オトシマエ賞

千葉県　べるの（No.75）

このオトシマエかっこいいわね。あたしもこんなの着てみたーい

ミホ賞

大阪府
吉田志津子ちゃん
（No.18）

志津子ちゃん、今度は笑っているミホちゃんを描いて。オネガイ♡

解答の募集

今回の問題は「財宝のありかを示すもの」とは何かです。ズバリそのものを答えてください。メ切は1月7日です。

正解者には、5名に冬にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りします。それから現在、BLACK POINT先生のオリジナル？？？を製作中なのでこれも送ります。ふるって解答してください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくのでよろしくお願いします。クルセイダーズ・コンテストもハガキのどこかに必ず書いてくださいね。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズACT10」係まで。それから待望の単行文化の話は次号で詳しくやるので、それまで待っていてくださいね。

Tシャツ当選者

茨城県　柴　正徳さん
愛知県　服部弘二さん
神奈川県　白井敬行さん
愛知県　北村徳章さん
島根県　加古隆太郎さん

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

時代を生んだ不朽の名作群、新風に彩れて続々と登場。

機動戦士Zガンダム 第一部 第二部
富野由悠季
動乱に揺れ、混沌とした地球連邦に新たなヒーローの誕生――カミーユ・ビダン！ (一)460円(二)420円

機動戦士ガンダム I・II・III
富野由悠季
地球連邦政府対ジオン公国の戦いの行方は…？ 愛は果てなき宇宙を翔けて煌めく。 各420円

「機動戦士ガンダム――逆襲のシャア」
'88年春・松竹系
全国ロードショー公開決定

――汗。熱。銃声。冒険小説六冊。――

蛮賊ども
船戸与一
数億ドルの金塊を狙う男たちの熱き闘い!! 460円

裏切りの墓標 上・下
赤羽 尭
昭和17年頃、ドイツ兵が箱根にいた!? (上)460円(下)420円

ハリマオ
伴野 朗
快男児ハリマオの胸踊る生涯。痛快冒険アクション！ 490円

標的はひとり
大沢在昌
殺しのプロと世界一級のテロリストとの死のゲーム。 420円

盗まれた国
森 詠
〝現代の黄金〟石油に群がる男たち。冒険情報小説。 380円

総統の午前零時
羽山信樹
幻の楽器が引き起こした事件の真相とは!? 420円

日本の政治貴族たち 意識と政治風土
毎日新聞浦和支局
胸に輝く金色バッジ！ 地方議員の貴族ぶり！ 380円

株式会社フロッグス
藤幡正樹
黒塚直子
オールカラー 世界的快挙！ 抱腹のコンピュータ・グラフィック小説。620円

角川文庫まつり
全国の書店で実施中！
●期間＝'87年10月から'88年3月まで

角川文庫 新刊

パソコン通信でお話し！

アイドル予備校

今月号はだいたんに北岡夢子スペシャルをぶちかましてみたのだ！　ドラマの収録風景、オンラインDJの模様、クリスマスパーティーの会議風景、などなど夢子ちゃんに関するさまざまな情報をぎっしりつめこんであります。食生活にもちょっぴり潜入してみました。

夢子ちゃんスペシャルだ!!

ドラマも絶好調！年末にはスペシャル番組もあるよ!!

日本テレビ系で放映中の「こんな学園みたことない！」はみんな見てるかな？　夢子ちゃんが熱演しているミーハー夢子のキャラクターと本物の夢子ちゃんのイメージを重ね合わせている人も多いと思うけど、実際の夢子はもっとカワイイのだよ、念のため。

また、レギュラーのこのドラマの他に、年末かお正月に放映予定のスペシャルドラマ「結婚式」(TBS系）にも出ちゃうのだ。石原真理子、陣内孝則、奥田瑛二、中原早苗らのベテランに混じって、夢子ちゃんがどんな演技を見せてくれるか、こちらは今から楽しみだね。雑誌の撮影でサイパンに飛んだ夢子ちゃん。初めての海外旅行はどうだったかな？

▲監督さんにアッカンベー
◀ピースなのだ！
▼おしとやかな雰囲気でせまってみたの

智恵ぴょんも応援にかけつけたオンラインDJだよーん！

先日行われた夢子のオンラインDJに、キミは参加しましたか？

なんと、当日は先輩の智恵ぴょんがEYENETまではるばる（でもないか）応援にかけつけてくれたのだ。上の写真夢子ちゃんのキーボードさばきはまだまだ未熟。そこは先輩の智恵ぴょん、華麗(？)なキーボードさばき↗

クリスマスパーティーをやっちゃうぞ！夢子と遊ぼう!!

はい、これは耳よりな情報ですよ。キミのクリスマスの予定はどうなってる？　まだ何も決まっていないというさびしいキミ、夢子ちゃんといっしょ

にクリスマス・パーティーをやっちゃおうよ。その名も〈"夢子"クリスマスDreamingパーティー〉夢子ちゃんをかこんで、楽しいひと時を過ごしちゃおうというビッグな企画なのだ。日時は12月の26日(土)の午後1時～3時。会場はまだ未定。内容は、ヒ・ミ・ツです。

応募の方法は、往復ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、
〒160　東京都新宿区四谷4-28
大木戸ビル5F
サンミュージック
「北岡夢子クリスマス
Dreamingパーティー」係
まで。12月18日の当日消印有効です。くわしいお問い合わせは、☎03-350-6250（担当／石本・黒丸）まで。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。

左の写真は、パーティー実行委員会（？）の会合風景なのだ。ああしようこうしよう、と活発な意見が出て、予

定の2時間はあっという間にオーバー。でも、夢子ちゃんは比較的静かないい子にしていました……!?　実行委員の面々は、夢子ちゃんの郵便局のポスターにサインをしてもらい、にこやかに帰って行きました。みんなうれしそうな顔をしてたな。

この記事を読んで、今すぐにでも夢子ちゃんの声が聞きたくなっちゃった人は、さっそく☎0088-21-8888のフリーダイヤルに電話してみよう。夢子ちゃんがいろいろなことをお話ししてくれるよ。

↙で夢子ちゃんをフォローしてくれたのだ。

最初はパソコン通信の何たるかも知らず、おそるおそるキーボード（最初のころは一本指だったもんな）をたたいていた2人。でも写真のようにすっかりパソコンになじんでしまった2人を見ると、アイドル予備校6カ月の歴史をしみじみと感じてしまいました。(もう年かな？)。

このオンラインＤＪという企画はとっても楽しいので、これからも末永く続けていきたいと思います。また、今

後は予備校の在校生以外のアイドルにも登場してもらう予定です。リクエストなどがありましたら、コンプティーク編集部「パソコン通信／オンラインＤＪ」係までドシドシお便りください。

夢子のメニューは？夢子の食事の秘密に大接近！

予備校生とはいってもやっぱり食事はします。夢子ちゃんが10月26日から28日までの食生活を教えてくれたのだ。

10月26日(月)
朝／菓子パン　昼／ピラフ　夜／マクドナルドのチーズハンバーガー、レモンティー、チョコレート、みかん
10月27日(火)
朝／サラダパン　昼／特製ラムチャップ（取材のためにこの日は昼夜兼用）
夜食／お菓子、チョコレート
10月28日(水)
朝／ハンバーグ、ジャムパン、コーヒー　昼／カレー　夜／エビのチリソース、マーボー豆腐、牛肉とトマトサラダ

どう？　みんなと同じでしょ。

寒さ厳しきおり、いかが通信にはまっておりますか？　おコタの中で通信するというのも、これ、なかなかおつなものなのです。一度やったら病みつきになっちゃうよ！　試してみるのもいいけど、その後遺症に関しては、当方では一切関知しません、念のため……!?

BOARD WATCHING

小川範子ちゃんに会える

パソコン通信で小川範子ちゃんと話しちゃお

コンプティークの読者ならみんな知っている小川範子ちゃん。7月号ドラゴンジムのアイドルＭＴＶに登場して以来（あの時はまだ谷本重美ちゃんだったけど）人気はうなぎのぼり。「もう一度範子ちゃんを出せ！」という脅迫めいたお便りが何通も編集部に届きました。で、毎月のように範子ちゃんを登場させ、さらに12月号でドラゴンジムの巻頭で大胆にも３ページの特集を組んでみたんだけど、これでもまだ読者の欲求を満たされていないようなのだ。よし、それならこのさい範子ちゃんと直接話をする機会を設けてみようじゃないか。ということで今回のＯＬＤＪ（オンラインＤＪのことだよ）実現となったのだ。

OLDJはアイドル予備校でおなじみのEYENETの名物企画。これまでもアイドル予備校在校生の麻井智恵子ちゃん、北岡夢子ちゃんをはじめとして、今月号の表紙を飾ったゆうゆこと岩井由紀子ちゃんなども登場しているのだ。OLDJの間は回線がほとんど破裂寸前になるぐらい大人気。これをきっかけにしてROM人間がRAM人間になってしまったり、ファン同士の交流が広がったりと、アイドルと話す以外にいろいろ楽しいことが起こる可能性は大だよ。

ま、直接会って顔を見ながら話せるわけではないけど、オンライントークというのもやってみるとなかなかおもしろいもの。範子ファンのキミ、ぜひ参加してくれ。

今のところ、12月25日（おっとクリスマスだぜ）の4時～6時の間に実施する予定。くわしくはEYENETのボード上で告知するからね。まだEYENETの会員になってないキミ、今すぐID を取得しないと間に合わなくなるよ。問いわせは下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第３別館
EYENET
「コンプティーク・小川範子」係
☎03-358-0591

リンクスに新しい通信サービスがスタート！

MSXによるパソコン通信でおなじみのリンクスが、新しい通信サービスをスタートした。〝ネットワークゲーム〟〝A1クラブ〟など、日本初の斬新な企画が目白押しで、これで年末から年始にかけてのパソコン通信がグンと楽しくなりそうだね。

NWG（ネットワークゲーム）には３本の新作が登場。今までは１人か２人でしか遊べなかったけど、今度は通信で全国のゲーム仲間を結んで楽しめるってわけ。３本のゲームは、『ガーリーブロック』『ダイレス』『ディーヴァ』。パソコン通信上の画面で、全国の通信仲間のランキング表示が示されたりと、これまでにない楽しみもあるね。

もうひとつは、〝A1クラブ〟。これは12月1日に新設されたもので、MSX2 パソコン専用の通信。グラフィックやゲームのプログラムが送れるリンクスをさらに特化し、これまでのパソコン通信のイメージを打ち破ろうというものになっています。メニュー画面も、これまでは文字ばかりだったけど、A1 クラブでは、建物の立ち並んだ街がメニューになっていたりと、楽しい世界が展開していきます。う～ん、ワクワク。

イラスト／寒河江きみこ

早いモデムが安くなって新発売

ちょっと前まで、モデムは1200ボーが主流だったけど、とうとう2400ボーで４万円台のものが登場してきた。アイワ「ＰＶ―A2400」がそれで、価格は49,800円。

高速のモデムを使うと何が得かというと、通信時間が短縮できること。これにつきるよね。300ボーの遅さ(！)にイライラして1200ボーのモデムに買い換えた人の気持ちが今になってよく分かる……。

「ＰＶ―A2400」の主な特徴をあげてみよう。CCITT／B-ELL、ヘイズＡＴコマンドに準拠しているので国際電話によるダイレクトコールが可能。300,1200ボーの下位モデムとのコンパチビリティもある。ＡＡ型の自動発信機能に加え、データスイッチによるマニュアル発信も可能。などなど、通信速度がアップした他にも多彩な機能が加えられている。これから買う人、買い換えを考えていた人、こいつにねらいを定めようぜ。

という原稿を書いていたら、もう１機種ねらいを定めるべき2400ボーのモデムが発売になりました。オムロンのMD2400Aがそれで、MNPの標準採用によるエラーフリー通信を実現したインテリジェントモデムです。MNPというのはマイクロコム・ネットワーキング・プロトコルの略で、通信エラーを自動的に検出し再送するので、100%エラーのないデータ通信が可能。制御手順はヘイズ社のＡＴコマンドに準拠、遠隔地から電話回線を通じて呼び出し、モデムの状態やスイッチ設定、パラメータ設定などを調べるリモートメンテナンス機能もあります。

▼アイワ「PV-A2400」

ファズの大好き！BBS
Chater VS. Boader
その❹

ネットに入ってはみたものの、なかなかみんなとコミュニケーションがとれない、などとお悩みの方。これを読めば一発。ボードで目だつ方法を伝授しましょう。

まあ、なんといっても現在のＢＢＳっていうのはボードが中心。そもそもＢＢＳってブリティンボードシステム（掲示板システム）の略なんだからして。どこの、どういうＢＢＳだって、ボードのないＢＢＳなんて皆無に近いんではないかしらん。

で、ボードで目だってるスター的存在ってあるよね。反対に言えば、まずはボードで目だてば、そのＮＥＴでの住民権を手に入れることができるわけだ。そこで、今回はボードでの目だち方を紹介しよう

［とにかく書きこめ！］

ここのノリが分からない。知ってる人も少なくて内輪ネタについていけない。文章力なんてないし、そうそう面白い話も知らない……。こんなふうにイジケテいる諸君、キミらは甘い！　誰もそんなに気にしてなんていない。とにかく、なんでもいいからバシバシ思いつくことを積極的に書こう。

［Ｒｅ：文活用法］

誰かの書きこみに対して書く「Ｒｅ：文」。これが一番楽な書きこみだろう。誰しも自分の書いたものに対して、フォローにしろ突っこみにしろ、なんらかの反応が返ってくるのはうれしいもの。だから、少なくとも最初に書きこんだ人には絶対の印象を与えられるわけ。しかし、あまりいつもいつも［Ｒｅ：］してると「Ｒｅ：の○×」などとレッテルを貼られる危険性もある。

［自分のスタイルを作れ］

誰が書いたのか、ハンドルを見なくても分かるってない？　別に意識してやってるわけでもないんだけど、知らない内に自分のスタイルができてくるんだろうね。必ず最初にＴＡＢを入れる人とか、びっしり行を開けないで書きこむとか……。

［講座を開いてしまう］

そもそも私が、今の地位を確立（どういう地位じゃ）できたのも、すべてあの講座のおかげである。それは「金縛り講座」。ＡＤＤ―ＮＥＴにあるミステリーゾーンというＳＩＧに、勝手に書きこみ始めたんだけどね。私がいかに金縛りを克服したのか、という金縛りの傾向と対策で、そりゃもう毎日毎日100行程度の書きこみをした。これで、一発だったよね。どこに行っても「ああ、金縛りのファズさんですか」と言われるのには閉口しちゃったけど。この他YAMAHAのボイスバンクでも「For Boys With LOVE！」という恋愛講座を開いてしまったら、いつのまにかＳＩＧＯｐになってたし…。

まだまだ目だちテクはイロイロあるんだけど、そろそろ行数も少なくなってきたし次号にしようかな。そだそだ。みんなＲＯＭしてないで、なんか感想でも情報でも何でもいいから書いてきてよね。お返事は書くからさあ。

「BBSガイド'87」で全国BBSめぐり！

キミはもうアスキーから発行されている「全国ＢＢＳガイド'87」を読んだかな？　Ｂ６判のコンパクトなサイズに北は北海道・札幌から、南は沖縄まで、全88カ所のＢＢＳのデータをぎっしり掲載したすぐれもののガイドブックなのだ。専用回線を持ち、基本的に24時間運営しているところ、という基準で選んでいるので、それなりのクオリティを持ったところしか紹介されていないけれど、この１冊で、全国の主だったＢＢＳにアクセスできそうだね。通信プロトコル以外にメインメニューが掲載されているから、これでネットの雰囲気をだいたいつかむことができる。

また、意外に便利だったのがマルチインデックス。アルファベット順／五十音順はもちろん、ゲストＩＤのあるＢＢＳ、無料のＢＢＳ、ＤＤＸをサポートしているＢＢＳなど、使う人の欲求に十分答えてくれるインデックスなのだ。価格は780円。お買得です。

▲全国BBSガイド'87　780円　アスキー刊

マークのおもわずBBS

今月もとびっきりおいしいBBSを発見！　マークがレポートしてくれましたよ。今月は瓦版ネットだ！

ネットワークで買物ができる！　それもかなりの激安超特価で……。そんな話題をききつけて、オンラインマーケット・かわらＶＡＮネットにアクセスしてみた。

マーケットというくらいだから、オープニングメッセージに、「いらっしゃいませ」なんてお店の雰囲気が出てくるかと思いきや、突然愛想のいい板さんが、「秋は魚がうまいよ！」なんてオートメッセージで現れて、待てよこれはパソコン関係の専門店ではなくて、飲み屋か赤ちょうちんなんじゃないかと思ってしまった。

実はこの板さん、このＢＢＳのナンバー14の焼鳥「おかめ」の雇われ板さんだったんだ。

この焼鳥「おかめ」は、このＢＢＳの中で一番にぎやかなボードのようで、いつのぞいても昼休みやつとめ帰りのサラリーマンや学生が、10や20はたまっていて、飲み屋の情報や酒の肴の話しなどが、毎夜飛びかう楽しい社交の場。初めてこのＢＢＳに入って、友達を作ろうと思ったら、この焼鳥「おかめ」に来るといい。

話が好きなお酒の方へ飛んでしまったので、ここの売りもののオンラインショッピングに話をもどそう。ＢＢＳのボードはナンバー1.が瓦版ショッピングとなっていた。

ＳＹＳＯＰがパソコンショップ関係なのか、ＣＰＵはもちろんＣＲＴやモデムなどのコンピュータ関連商品が、市価の３割４割は当たり前という破格の値段で載っていた。どういう方法で買物をするかというと、まずＳＹＳＯＰに電子メールを出す→在庫を確認の上ＯＫの返事→銀行口座にお金を振り込む→振込確認→宅急便で荷物が届くというシステムになっている。

現在は５件ほどしか載っていないが、これからも安い品物がみつかりしだい掲載してくれるということなので、かなり期待できそうだ。

かわらVANネットの回線番号は、TEL 03-971-5315で、プロトコルはＮ81ＸＮ。1200ボー及びシフトＪＩＳ漢字対応。オープニングでＮＥＷと入力すると、その場でＩＤ申請ができます。(かわらＶＡＮ #113・ＭＡＲＫ)

『JETターミナル98』を使ってみました!!

98ユーザーってのは通信ソフトに目がこえている。だって88にはあまりいい通信ソフトがなかった。そんな中で気をはいていたが、キャリーラボの、『JETターミナル』。88用の通信ソフトでは群をぬいていたけど、さて98版はどうかな？

キャリーラボの田中さん（とっても美人です）がはるばる熊本から持ってきてくれたサンプル版を使ってみましたが、うん、文句なし。この値段(9800円）でこの機能なら他のソフトに負けやしませんぜ！　12月中旬発売です。

▲『JETターミナル98』の通信画面

パソコン少年を
正しく導く!!

元祖

人類平和
子孫繁栄

福袋
FUKUBUKURO ナノダ

ドドーンと大発表!!
大日本H大賞はこれだっ!!

Hソフト大賞!
Hコミック大賞!
ビデオギャル大賞!

今年も
熱くしてあげる!
Hソフト編

学園物語

Hコミック・アドベンチャー

「おとぎ話は
Hでいっぱい」
クライマックス
シーン公開

LIPSTICK

トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

アドベンチャー

学園物語

グレイト・6800円

学園のマドンナ、ノリコ先生が誰かに脅迫されてる!?　僕は犯人を突きとめてめでたく彼女と初体験をするため、男子寮とか女子寮とかの探索を始めることにした。（あ、もう夕ってる……）

▶ホーソー室でナニするサオリちゃん。スイッチONになって校内一斉に声が流れたりしたら、ドースるんでしょーか？

▲お〜っと!!　今度はレコードを使ってナニするのでショーカ？　ゲゲ

しばらく探索してまわってると、スケバンのキョウコ（コイツがまたヘンなカオしてやんの）に会った。そこでの話を手がかりに探索を続けたボクは、途中でボクに惚れてるアキエから迫られたりして、とにかくイイコトだらけの連続。でも、ノリコ先生に関する情報がイマイチ不足気味。

そうこうしてるうちに、放送室に来たボクは、そこで見てはイケナイ光景を（でも、見るとキモチイイけど）見てしまった。ぬ、ぬぁんと、新体操部のサオリがオ○ニーして喘いでいるではないか！　ボクは男として、やっぱ触れてやんないとワルイから（タチっ放しではあるし）触ったりイジったりしてやると、「じらせないでぇ〜。早く太いのを入れて頂戴！」だって。ヨロシイ！　では、ボクのブットイ奴を入れてあげよ……あれっ？　「犯す！」ってコマンドがないじゃないか!!　ビェ〜ッ、これじゃ、欲求不満になっちゃうよ〜！

▼こーゆーとこノゾくと、モンダイになるんだけど

▼ムフフ…。図書館とゆーとのもケッコーイヤラシイです

▼あっ!!　これは助けよーか？それと〜もっ!?

◀アーア。やっちゃったのでした

ウウッ♡イケナイ女子校生がイッパイなのだ…♡エヘヘ

▲こーゆーことにナルこともある!!

▶ハッキシ言ってHだ

▼新体操。べつにHじゃない？

グラフィックデータ集シリーズ

リップスティック
フェアリーテール　各3000円

こ、こーゆー瞬間との遭遇を生きがいに男は厳しい世の中を頑張って生きているのだ——と、唸らせてくれるグラフィック集＃１～＃５。スケベなアニメの動きがまたナントモ言えません。

♥女子学生編

満員電車の中で美少女のスカートにヤラシイ男の手が…。パンティに差し込まれた手の、小指の動きがスケベ。

◀永遠のあこがれジョシコーセー!!

▶高速アニメで、この指が動く。これがケッコーイヤラシー

♥ロリータ編

なんなんだコレは！単にカワユイだけじゃないか——といいつつ、ボクの右手は思わず下腹部に……。

◀カワユイ♡　というしかない!!　アングルがいい

♥スチュワーデス編

舌でナメられムネをもまれてアソコをコネコネされてるスチュワーデスさん。ボクもパイロットになりたいっ!

◀だからパイロットは男のアコガレの職業ナノダ…

♥OL編

オジサンたちの楽しみは。最終電車で眠りこけたＯＬの股間が開いたり閉じたりして……。

▶こりゃいけますぜ！　オジサンソフトだ!!

♥ 白衣の天使編

やっぱ看護婦さんはいいなぁ。ソフトクリームをナメる舌の動きは、他のアニメのコミカルさに比べてリアル!

◀やっぱ職業モノは看護婦モノに限りますっ!!

▶白衣の天使。悩める青少年を救いにくるノダ!!

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦（つるはしげきひこ）の オナニー放談

初心者はまずP279を参照せよ

禁　高段者しか読むべからず

最近、10代20代の若い有段者の間で、オナペットに関するある傾向がかたまりつつある。それは成熟した顔と身体を持ったオナペットを嫌う、かわいさとみに代表されるような少女っぽい娘だけにしか欲情しないというものだ。別に人の趣味をどーのこーの言う筋合いはないが、プロオナニストとして、これは実にゆゆしき事態なのだ。何度も吊端がここで述べたとおり、プロはたとえどんなブスだろうが肌がキレイとか歯並びがいいとか、細かいポイントを逃がさずオナニーできなくてはならない。素材のより好みなど、プロのやる仕事ではない!! また、アイドルのポスターに穴をあけ、そこにイチモツをつっこんでオナる輩もいるそうだが、そんなみっともないマネはぜひやめなさい!! それは純粋なオナニーではなく、単なる擬似セックスである。セックスしたいが相手がいないというセックス崇拝主義者のやることだ。オナニストとして恥を知れ、恥を!!

とゆーわけで今回はわりとアダルトなギャルの写真をのっけてみた。ロリコン気味の諸君はこれで訓練してほしい。だが、林真理子だけは吊端もイヤだなあ。

◀「瞳のしずく」（クリスタル映像）の雫瞳。ややこしーが小さめのヒップが感度よさそうでこける。

▲「夜交宙」（ＣＡＮＤＹ）の秋ちえみ。162cm B83W58H88、完ペキなまでに成熟した女のニオイがプンプンするぞ!!

●グレイト／☎06-561-2211／PC-88, 98, FM-7・77, X-1／発売中●フェアリーテール／☎03-200-9834／PC8801SR以降／発売中

Hソフト部門

大賞 天使たちの午後Ⅱ

▲さすがは究極のHソフト「天使たちの午後」の続編。充血度300%のコーフンが大賞にふさわしい。 JAST

大賞は文句なく、「天使たちの午後Ⅱ」が得票450票で決定!! 2位の「カインドゥ・ギャルズ」に200票余りの差をつける独走でしたっ!!

2位 カインドゥ・ギャルズ

◀やはり、MSX2でここまでやってくれた、とゆー票か。HARD

3位 美少女写真館

◀グラフィックがきれいで好感を持たれたのかナ。HARD

2位の「カインドゥ・ギャルズ」は242票、「美少女写真館」の220票と最後までモミ合う熱演をくり広げたんだよ〜。

順位	タイトル
4位	美しき獲物たちⅡ
5位	ロリータ姫の伝説
6位	クリスチーヌ
7位	妖姫伝
8位	ラブリーGAL
9位	OMEGA vol.3
10位	女子大生交際図巻

ビデオギャル部門

大賞 立原友香嬢

▲いやー、ロリコンっぽいのがグッド! Hそー〜。宇宙企画

ここも、トップは早いうちに友香チャンに確定! 2・3位の女の争いがくり広げられて、最後の第4コーナーでひとみチャンがサシた感じで〜す。

2位 小林ひとみ嬢

▶オイシソー♡ シャリオ

3位 中沢慶子嬢

▲キツそうなところが、い〜んです。シャリオ

順位	名前
4位	沙羅樹
5位	高樹　陽子
6位	麻生澪
7位	菊池エリ
8位	星真琴
9位	永井　陽子
10位	豊田香里奈

賞『天使たちの午後Ⅱ』特別バージョン!!

プレゼントしまっす!!

『天使たちの午後Ⅱ』、Hソフト大賞受賞おめでとうございます。やはりダントツの1位でしたネ。みんなの厚い支持に応えて、JASTさんがコンプティークの読者のために、『天使たちの午後Ⅱ・特別バージョン』を作ってくれるのだ。どんなものになるかは、まだ秘密。でも、昨年の大賞に輝いた『177』の特別バージョンを思い出してみれば、だいたいの想像はつくと思うけど……。全投票者の中から抽選で当選者を決めさせていただきます。

▲ゴックン。何たって「天午後」の迫力です。ウヒョッ!!

大発表!!

応募総数1168通！　とゆー宇宙的大成功を収めた、大日本H大賞であったが、無効票・その他、厳密なる審査の結果、下のように各賞が決定した。サンキュ！

Hコミック部門

大賞 『あとは寝るだけ』
森山塔／フランス書院

2位 『ドッキン美奈子先生①』
わたなべわたる／白夜書房

3位 『いつみセンセーション2』
戯遊群／白夜書房

4位 『はずみ感度100』
真倉まいな／松文館

順位	作品 / 作者
5位	マーメイドキッス もりやねこ
6位	『ドッキン美奈子先生②』 わたなべわたる
7位	『新・さくらんぼ倶楽部』 森山塔
8位	『ウォーサイドゲーム』 みいくん
9位	『ペギミンH』 森山塔
10位	『冒険してもいい頃②』 みやすのんき

やはり森山塔が大賞を奪った！　のだが、わたなべわたるとの差は、何と2票差!!　ちなみに3・4位も2票差とゆー激戦でした。

選考委員講評

Hソフト

選考委員
ヨッチャン

予想通り『天使たちの午後II』が、2位以下を大きく引きはなしてのダントツ1位。女のコのカワイサもさることながら、ゲームの楽しさ、前作への思い入れなど、いろんな要素がからみあっての1位だと、ヨッチャンは高く評価している。先日、プロデューサーの三浦氏に会ってきたけど、うん、あのいやらしさは十分に納得できる!?

他ジャンルも含めて、全体的に美しさよりもカワイサが重視される傾向にあるようだ。さて、来年はどうなるかな。今から楽しみ♡

Hコミック

選考委員
大山平八郎

な、なーんと2票差で、森山塔がわたなべわたるをうっちゃってるではないか!?　うーむ。できれば新人に期待していたのであるが…。まあ、ベスト5は、編集部の予想と全く異ならなかったことが、ふーむ、当福袋班の状況洞察の深さをものがたるであった。大山としては、真倉まいなともりやねこのこれからに、希望をかける。このチャートの詳細は、本誌別冊じゃなかった富士見書房刊の「福袋」で報告する。なお、この「福袋」では、アッと驚く巨匠が登場するので、くれぐれもお楽しみに。

ビデオギャル

選考委員
吊端撃彦

本命の立原友香がダントツのトップ、次にこれまた本命グループだった小林ひとみときて、あまりの予想通りの得票に驚きさえ感じてしまった。吊端は個人的好みからいっても星真琴がもーちょいと上かと思ったが、やっぱり大衆に愛されるオナペットというのは冷たい美形よりチンクシャ気味の愛らしさ、これに尽きるようである。全体にかわいらしいタイプが上位を占めた。11位の黒木については「大人気か、まったくダメかのどちらか」だと思ってはいたが、こうまでダメだったとは……笑った。

100

①キミは今、おとぎの国エンペラーというホテルにいる。そこでは白雪姫・人魚姫・シンデレラが美しい裸体をさらしてキミを囲んでいる。「おや？　人魚姫、その足はどうしたの？」人魚姫には立派な足がついていたのだ。「はい、あなたに思いっきりハメてもらいたくて、魔法使いのおばあさんに足とま○こをつけてもらったんです。」人魚姫はそう言うやいなや、キミのポコチンにしゃぶりついてきた。「ああ、

これが私を狂わせるんだわ」人魚姫は顔を前後に動かし、唇の輪で男根をしごきだす。「あ〜、ずるい。私にもやらせて」シンデレラがキミのキン○マをパクッとくわえこむ。そして舌先で玉をコロコロともてあそぶ。キン○マのつけ根にシンデレラの生温かい鼻息が吹きかかるのも気持ちいい。

「よーし。もういい、白雪姫と人魚姫はシックスナインをやれ」二人は言われた通りにやる。

女のツボを心得てるだけあって、互いに責めはうまい。白雪姫は相手のま○こを両手で押し開いて舌をこじ入れていく。そして鼻の頭でクリトリスをグイグイ刺激する。上になっていた人魚姫はあまりの快感に下半身をけいれんさせる。それを見ていたキミは、人魚姫の背後に回り、お尻の肉をわしづかみにしてバックスタイルでそう入する。「あう〜、きく〜……」人魚姫はのけぞってしまう。

Hコミック・アドベンチャー

おとぎ話

③シンデレラは二人の上をまたいで立ち、自分の股間をキミの顔面に押しつけてくる。

「あ〜！　いい……。もっと、もっとなめて！」シンデレラはキミの後頭部をつかんで自分の股間に押しつける。キミの舌さばきに愛液がピチャピチャと音を立て、シンデレラは大きくのけぞってもだえ狂う。

次にキミは、三人の女を並んで四つんばいはさせる。「あ〜ん、早く入れて〜」白雪姫がお尻をもぞもぞさせながら哀願する。「よーし行くぞ、うぐいすの谷渡り３連チャンだ！」キミはまず白雪姫の中に入れ５回ほど出し入れする。そして隣の人魚姫に移り、同じく５回ほど出し入れする。そしてシンデレラに移り、それがすむと今度は人魚姫に移り、次から次と女たちのま○こを刺し貫いていく。

②「ほらほら。キミは気持ちいいことされてるんだから、白雪姫のま○こをちゃんとなめてあげなきゃ」人魚姫は舌を割れ目の中に差しこんでいく。キミが人魚姫を後ろから出し入れするたびに、人魚姫の舌が白雪姫のま○こを激しく出たり入ったりする。よがり狂う白雪姫。

はHがいっぱい

④「あ〜、もうイキそうだ」キミがそう言うと、女たちは我先にポコチンを求めて奪いあう。キミは三人仲良くポコチンをしゃぶらせることにした。白雪姫と人魚姫は左右から肉棒をなめ上げ、シンデレラはキン○マをほおばって愛撫する。「うっ……。で、出る！」キミはポコチンをガシッと握って、女たちの顔にスペルマを浴びせ飛ばす。目、鼻、口と多量のスペルマが女たちの顔にかかった。白雪姫は鼻の中にまで入るし、人魚姫は口のまわりのスペルマを舌でぬぐい取って、おいしそうにのみこんだ。

こうして楽しい4Pも終わり、キミもおとぎの国のプリンセスたちも大満足したのであった。めでたし、めでたし!!

トップシークレットテレフォン

03-221-9988

やっぱりトップシークレット

今月はHに押されてしまって、パソコンゲームのマル秘ネタはお休み。でも、トップシークレットテレフォンはいつものように、貴重なネタをどんどん流しちゃいます。最近、「聞きのがしちゃったから内容を教えて」という電話が多いようですが、こんな質問には答えられません。だって、トップシークレットテレフォンなんだもん。みんな聞きのがさないように注意しようネ。

今月は、第１回が12月８日〜12月17日、第２回が12月18日〜27日、第３回が12月28日〜'88年１月６日。１月７日はお休みです。まちがい電話にはくれぐれもご注意を。

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

コンプティーク編集部編／富士見書房

COMPTIQ SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ

1988

A HAPPY NEW YEAR

ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

通いつけのゲーセンに、新製品が大量入荷！　暮れにかけてますます活気をみせるアーケード業界だ。今月もバッチシ行くぜっ！

イラスト／中野豪

エンジンとハートの熱い音を聞け!!

ファイナルラップ

『ポールポジション』1982年。
『ポールポジションII』1983年。
あの熱い興奮から4年の歳月が流れ、1987年――今、あの興奮が帰ってきた！　この『ファイナルラップ』が走り屋たちの青春を語る!?

『ポールポジションII』から4年。サーキットの帝王が戻ってきたぞ!!

鈴鹿サーキットをまるごと体験できるうえに、8人まで同時にレースに参加できるというゼータクなレーシングゲームが『ファイナルラップ』。今年のAMショウでも、いっとう人気を集めていた製品のひとつだ。レーシングゲームにメのない人なら、すかさず飛びつきたくなること、ウ・ケ・ア・イ。

ナムコのレーシングゲームといえば『ポールポジション／II』をおいては語れないワケで、『II』のコースにはスズカは入っていたけど、立体交差のポイントが入ってなかった。その点『ファイナルラップ』は、それもバッチシ入っているし、看板の種類もいろいろ豊富になっているのだゾ。

ステアリングにはキックバックがついているから、かなり実車に近い感覚になってきた。昔みたいにオーバーアクションをやらかすと、スリップしたり、スピンしてしまうので要注意！（昔はヘアピンカーブではステアリングを思いっきり回さなきゃ曲がれなかったけど、今度はそうはいかない。スピンするのでアッタ）

▲同時にレースができるなんて、まさにレーサーの快感。おなじみのダンロップアーチも健在

このように、ただアクセルを踏みっぱなしで激走するという、昔の戦法ではバツ印なワケですね。つまりは確実なブレーキングでいかにスピードコントロールできるかが勝負の分かれ目。

そしてトーゼン出てくるのが、敵の車。これがまた実にいやらしく、的確なコースを取って前方をふさいでいるから、最初のうちはガチンガチンぶつけること間違いなしッ。ここもキミのテクニックの見せどころなのだヨ！

そして、4周でゴールイン。最終（ファイナル）ラップですべてが決まる！　カッ、カッ。

▲マールボロの立体交差。ここをくぐるとヘアピンが待ってるゾ！

※写真は開発中の画面です

8人まで同時にレースできちゃう！キミのとなりがライバルだ

コインを入れると即スタート！　かというとそうでもなくて、空席のエントリー受付待ちが行われる。３秒前になったら締め切りで、いよいよスタート。ポジションは前のレースの順位で決まっちゃうから、運が悪いと貧乏クジを引くことも……。

さて緑ランプが点灯してＧＯサインが出たら、一気にとび出せ！　かというと、これまたそうではない。ポジションが１位、２位のときはこれでいいんだけど、それ以下のときは前の車にゴチン！　といかないように気をつけなきゃならない（実際の本チャンのレースでもあるんだよね、これが）。

飛び出しちゃったら、もうあとはしめたもの。激走あるのみ！　ちなみにギヤガチャを少しずつ行ってエンジンをうならせると、スピードがジワジワ上がっていくよ。活用してみよう。

いったんサーキットに出ると、キミはもう孤独なレーサーだ。キミの友だちも、横の知らないおじさんも、みんなライバル。持ち前のテクをフルに活用して、だれよりも早くゴールへ！　これが究極のテーマなのだヨ。

カウントダウン&スタート

▲スタート３秒前！　横に走っていくギャルにも注目。向こう側にはナムコのタワーが！

コーナリング

▲Ｓ字では事故が起きやすい。前方に気をつけて。慎重に攻めていこう！

▲直線のあとの左。このあと、右→左→右のゆさぶりが――テクニックの見せどころだ

デッドヒート

▲Ｓ字の手前での２台の攻防。これはひと騒動起きそうな予感!?

▲立体交差を前にして激走する４台。緑色の車はＣＰＵだ。うっとーしいんだ、これが！

ネクストラップ

▲次のラップへ突入。タイムは……うーん、こんなもんでしょう

キミの後ろもライバルだ

これはいったい何か？　そう、バックミラーなんですねー。

これに追走してくるライバルの映像が映るというワケなのだ。今までのレーシングゲームになかったフィーチャーで、激しいデッドヒートが展開されるこのゲームには不可欠。リアルさも増し、これで後ろにも目がついた!?

腕に合わせてハンデがつく!?

多数でプレイしていると、どうしても腕の差がでてくる。コレ当然だね。それをカバーするために遅れた車（つまりヘタな人の車）は加速がよくなったり、スリップに強くなったり、イロイロ性能がアップする。初心者向けの親切設定なのでありました。

アクション&リアクション!!

前みたいな大クラッシュ→大爆発！というのはなくなっちゃったけども、コーナーで事故発生！ で、何台もの車がダンゴ状態になってパニックってしまうのは笑える……じゃない、ソーゼツ。こうなると、自分以外の車はみんな〝障害物〟で、あせるほどこんがらかってくるから、タマラナイ。

敵の車はトーゼンだけど、木や看板までコーナーではライバル!? 前だと、ナムコやペプシの看板に怒りが燃えたのを思い出すなあ……！

Aドライバー

▼さあ、コーナーに入ったが、もののみごとに流れているーっ！

▼コースアウトです！ 後方の車と接触！

▼おーっと、3台からまってしまいましたあっ！

▼続いてスピン！ 大事故が発生！救急車、救急車!!

Bドライバー

▲インに乗りあげながらも、ヘアピンをクリア……

▲……と思いつつ、みごとに流されていってシマッタ

▲おわぁっ！ これまた接触！ スゴイことになりマイッタっ!!

▲はじけ飛ばされてしまいました！の図であった

レーシングファン、究極の夢のコース これが鈴鹿サーキットだ！

今秋にＦ１グランプリも開催され、全世界からの熱い注目を集めている鈴鹿サーキット。スタートにはナムコのタワーがあるあたり、芸が細かい。

スタートするとスグＳ字の連続、立体交差のあとはヘアピン、直線からの強烈な左右の切り返しと、サーキットコースのおいしい要素がすべて詰まっている、よっくばりコース。

これをゲーセンで体験できるなんて、今の時代に生きてることを感謝せにゃ……あきまへんで！

1 事故多発地帯・その１。鈴鹿名物のＳ字カーブの連続で、前方に車のいることが多い。

直線的にコースを取って来るのが一番早いことは確かだが、危険も多い。慣れないうちは前に車がいたらガマンしたほうがいいだろう。

2 ひと目見てわかるヘアピンだネ。

『ポールポジション』みたいに、ステアリングを思いっきり回して……なんてことはできないから、シフトダウンしてからブレーキングしてクリアしよう。早めに減速しないとアッという間に流されるぞ!!

3 直線の手前のシケイン。

減速する必要はないケド、極力インから入らないとコースアウトしてしまうので注意。また、ここもオーバーアクションすると流されたりスピンしたりしてしまう。そこにもジューブン気をつけて。

4 そして最終。たぶんこのコース中で一番の難所と言ってもいいだろう。

ここばかりは実際に体験を積んで、感覚をつかんでもらうしかない。ギヤをうまく操作して乗り切るというテクもあるので、やる気のある人は活用してみてほしい。

2D+3D=?――答えはこれ!

A-JAX

驚異の展開とグラフィックスに拍手!

数あるコックピットゲームのなかでもコイツはちょっと変わりダネ。というのも、2Dステージと3Dステージが1つのゲームに一緒になって入ってるのだ。これはお得な内容ですゾ!

３Ｄゲームでは前方に進んでいくパターンがよくある展開だったけど、この『Ａ－ＪＡＸ』の場合は、違う。もちろん前方へ進む３Ｄシーンもあるけど、なんと〝降下〟していくバヤイもあるのだ！　２面と５面が３Ｄで、１、３、４面は２Ｄになっている。

雲を突き抜けて急降下していくと、敵の空母が目の前に迫ってくる。どんどん迫ってきて、ほうっておくと衝突してアウトになっちゃうから、その前に撃沈しなくてはならない。ミサイルに気をつけながら、中心を狙って撃つべし。

２面に進むと、ジェット機「ジェリー＝マウス」から、こんどは超音速ヘリ「トム＝タイガー」にチェンジする。

さてここで、アイテムの解説をしておこう。

２Ｄステージでは、赤い敵や編隊を全滅させると、アイテムが降ってくる。取ればいろいろとパワーアップするワケだ。

１つはオプション。自機を援護してくれるおなじみの味方だ。

もう１つは撃つごとにバルカン→ボム→３ウェイ→トリプル→レーザー、と変わっていくアイテム。必要に応じて選択し、攻撃力アップだ。

さてさて白熱の各ステージが続く。

２面は海と島々のシーン。戦艦や潜水艦をけちらしながら軍港をめざせ。

３面からは地上に進入する。緑の広がる平野から基地シーンへと展開し、攻防が繰りひろげられる。

４面は砂漠から滝を経て、基地内部へ進入。巨大要塞が待ちうけている。

そして５面は、再び３Ｄステージになり、地上要塞をめざして前進する。ぶつからないうちに弱点をたたけ！

あとは興奮を味わってチョーダイ!!

▲赤い敵のヘリだ。こいつをしとめるとアイテムが出るぞ。逃すな！

▲超巨大地上要塞。5面のターゲットはコイツだ。衝突しないうちにたたけ！

▲降下を続けるうちに迫ってくる敵の母艦。中心部が弱点だ

▲バルカン砲を装備。オプションがあるとさらに強い

3Dステージでの操作法

てっとり早く言っちゃえば、『アフターバーナー』などの３Ｄドッグファイトゲームと、同じ操作法。

レバーを手前に引くと上昇し、向こうへ倒すと下降。２Ｄは上下が逆だ。

▲3面の巨大要塞はまん中が弱点。砲台をかたづけてから狙おう

▲ヘリからジェット機にバトンタッチ。4面から5面へのシーン

　※この記事と写真は、すべて開発中のものに基づき作成しましたが、発売バージョンではかなり内容に変更があります。

ゲームは“進化”する

スーパーリアルダーウィン

進化・退化・突然変異……！ マイキャラが刻々と変化しながら展開することで話題になった『ダーウィン4078』が、いま再び戻ってきたぞ!!

よりハードな展開になって登場・ダ！

こんなにものすごくなっちゃっていーんだろーか!? と思わずツブヤクほどに急進化を遂げてくれた『スーパーリアルダーウィン』。

まずマイキャラの通常進化がグレードアップして、さらに強力になった。詳しくは次のページで紹介してあるヨ……。

そして逆進化・突然変異のパターン！ これがまた増えて、これまた強力&狂暴に。実際にゲームしていると、これも恐ろしいことでありやす。

ゲームの内容は前と同じで、縦スクロール画面を進んでいって各ステージのボスを倒す！ というもの。10ステージで1周となり、再び1面に戻る。ただし、エクステンドは100万でストップだから、どこまで続くかはキミの腕と気力しだいだ。

ちなみにこのゲームは、デモで自機を動かして遊ぶことができるゾ。プレイ前のリハーサルで操作してみるのもいいだろう。ただあまり長くやっていると、「貧乏くさ……」と後ろ指さされますゾォ……！

▲前の『ダーウィン』でもおなじみのキャラ「パタパタ」も登場

▲こんどの敵も手ごわいヤツぞろい。写真の敵は後方に回すとワイドビームを放つ

やっぱりあるぞ 進化 突然変異

▲FC－FDIVI。全方向にファイヤーを出すが、実用的でない

▲SYULBA－3。このあと4→4S、と進化。ボムが強力

▲PISNAKE。ピスターに舌とシッポがついてます

マユを飼う

ボスキャラをやっつけると出てくるマユは忘れず取ろう。次のステージからこいつにEVOLを与えると、なんと進化してゆき、横に弾を撃つようになるんだ。

ただし、自分の進化レベル以上には成長しない。それに、やられたり突然変異したりすると消えてしまうんだ。

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS

とらえたぞ！進化の全貌!!

ピスター PISTER

▲最低のランク。弾をくらうと１発アウト

ホドヨード HODOYODO

▲スタート時の基本ランク。弾をくらうと退化

ズウィップ ZWIPT

▲いったん停止してから、飛んでいく弾を発射

ダーター DARTER

▲横から発射したレーザーが、前方に飛ぶ

シュルバ SYULBA

▲棒のようなビームをツイン発射。突然変異アリ

クイル QUILL

▲キューブ状の弾をバラバラと発射する

ルボック LBOCK

▲ツイン砲がクロスしながら飛んでいく

スウィープ SWEEP

▲３ＷＡＹの火炎放射。破壊力はそれなりに……

ドライム DLIME

▲波動砲……ではないっ！直線方向の火炎放射

アート ディーム ART DEAME

▲前作のＤＥＡＭＥみたいなワイドビーム。強力！

さて、長くプレイするためのコツを、簡単に教えちゃおう。

最終段階まで進化させれば何でもいいかというと、そうじゃない。最初のうちはそれでもいいけど、「最終は最強ならず」が最近の傾向。マイキャラが大きくなる分、当り判定が大きくなって、弾をくらいやすくなるからだ。じゃ、どうする？

100万以上いくプレイヤーの例をあげると、最終段階まで進化させずに、ＬＢＯＣＫ（ルボック）で止めている。ＬＢＯＣＫはキャラ数が多いからスロー現象を起こしやすい。それでかなり楽になるし、横幅がないので、弾のスキ間もくぐれるというメリットがある。このほかにも戦略はいろいろあるゾ。

やみくもに進化させるんじゃなくて、出現する敵や突然変異のポイントをおさえながらプレイするのも重要だよ。

スラグブ SLUGBU

▲ツインの火炎放射。ドロスピみたい!?

ギャシャルバ GYASYALBA

◀トリプルレーザー。破壊力は最大だ！

ステージの最後に待つボスは……

今回のボスは個性豊かなヤツばかり。３面のボス〝７７７（スリーセブン）〟などは、デジタルターゲット付きで笑える。

強いのは６面と９面。６面は弾がすごく、９面は時間がかかる。

10面のボスは、なんと前作のキャラの○○が……!!

▲１面のボスはレーザーでないとナカナカつらいところがある

▲２面のボス。これはけっこう楽なヤツだ

▲７面のボスは一見強そうだが、慣れればそんな難しくない

68000 SPIRIT
●X68000・スピリット●

イェ〜イ！　みーんな元気にしてたかァい。またまたロッパーの時間がやってきたゼイ！　全国のBOY＆Girlのハートを直撃するゼ!!

♪帰ってきたゾ、帰ってきたゾ

ツインビー

あのツインビーだ！　キッチンキャラのツインビーだ！　パワーアップシューティングのツインビーだ！　そう、あの『ツインビー』がいよいよX68000版として登場するんだゼ！

▲どうだいこのグラフィック。もうこれは、ゲーセンなみというより、それ以上かもしれないゼ！

ギャッホー、先月号から突然登場したハードゲーマー、Mr.ロッパーだゼエエイ！　みんないやがるかもしれんが、オレがこの「X68000・スピリット」を仕切っていくからな。もひとついっとくが、オレの正体はジャガーじゃねえぞ、ギエエイ！

よーし、オープニングの曲……、じゃなくってゲームは『ツインビー』だ。こいつは、ふたり同時プレイができるバリバリのシューティングゲームだ。雲を撃つと飛びだすベルを取ってパワーアップしていくことと、野菜やキッチン用品が敵キャラという見ためのカワイサがアクセントになっている——しかし、中味は相当キビシィ、シューティングの王道を行くゲームだってことは知ってるよな、みんなァ〜！　ジエエイ!!（うるさいヤツだなホント）

で、こんど誕生したX68000版の話だ。基本的には、アーケード版とほぼ同じだ。さすがX68000、グラフィックはアーケードに負けちゃいない。サウンドは、MSXやファミコンのそれとは段ちがい平行棒……、ギャハハハ、ジョークも決まったぜィ。FM音源とPCMサンプリングの威力や絶倫（ぜつりん）だゼイの迫力サウンドだ。音がイイってのは、それだけ臨場感が深まるってことだ、とにかくこの音をみんなに聞かせてあげたいぜ！

X68000版の特徴はまだまだある。

ボスキャラが美しい！

▲ステージ4のボス、クローデバイスだ。画面上を左右にグルグル回転しながら攻撃する

▲ステージ2のボス、パラレルディッシュだ。画面上を左右に動き、スピンをドンドン飛ばす

イラスト／菅原ロッパ

パワーアップにマイキャラが分身するってえのがあるが、これがファミコン版やＭＳＸ版の３体分身から、アーケードそのまんまの４体分身に戻った。

バリアーだってデカイし光るし、も一涙、涙。さらにだ、みんな聞いてくれ〜！　いままでのバージョンではできなかった、分身とバリアー同時装備つう技がＸ68000ではできるんだ。うれし〜い！　おまけにだ、ヘイ！　あのアーケード版のカ・イ・カ・ン、分身地上攻撃もできるんだ。最終ラウンドのモアイよ、これでもうオメーはおしめえだヨ〜〜！

まだうれしいことがある。敵の弾が１回当たると両手が消え地上攻撃が不可能になったのが、これまたアーケード版なみに２回当たってようやく両手が消える設定になったのだ、Ｘ68000は。ファミコン版じゃ１発しか耐えられなくて悲しい思いをしていたみんな、もうダイジョーブだぜィ！

そして最後に、このＸ68000版『ツインビー』では、声も出るんだ。ようするに、なにからなにまで本物の『ツインビー』、アーケード版の『ツインビー』なんだよ、帰ってきたんだよ、オレたちの『ツインビー』が……。

追伸──じつはコンプティーク編集部には、大のツインビー・フリークがひとりいる。ヤツは早くゲームがやりたいよー、と吠え、でもゲームが来たら締切り守れなくなっちゃうよ〜、ともだえている。完成品が手に入ったら、オレはまっ先に、ヤツの机にそれを置いておこうと思ってんだゼイ!!

パワーアップが美しい！

▲ふたりで手を組めば、火の玉ビーム

▲グリーンのベルで、すっかり分身だゼィ！

▲ホワイトベルでツイン砲になったぜ

▲幻の地上ベルを取ると、なんと3方向に！

▲タテにドッキングで星の弾発射だぜ

▲レッドベルを取るとバリア〜〜てか！

バックフィールドが美しい！

▲海は広いなァ大きい〜なァ♪ステージ１は海と陸地の面だゼ

▲竹の子のような山が高々とそびえるステージだ

▲こんどは森かな？　それにしても雲がキレイだゼ！

▲オ〜！　赤い大地だゼ！　ブキミな気分にさせる場所だなァ

▲おっと、飛行場にやって来ちまった。下に見えるはＡＮＡ？

▲早い話が谷間だ、もちろんゆっくりいっても谷間だゼ！

▲ステージ１のボス、オニオンヘッド。画面上をグルグル円運動をしながら弾を撃ってくるゾ

▲ステージ３のボス、タイガーシャークだ。画面全体を動き、おとものフロッガを飛ばす

▲そして、最後のボス、スパイス大王だ。ズームヒマワリを護衛に円運動で攻撃してくるゾ

●アルカノイドII●

ARKANOID

ピンコーン！　ピンコーン！オレのハートの中でいまも響いている、あのビート。ゲーセンの異色ゲーム『アルカノイドII』の登場だゼ!!

REVENGE OF DOH

新世代“ブロックくずし”ただいま参上なのだ～!!

ソフトハウス・マラソンのページでも少し触れておいた、シャープとSPSの最強タッグによる、アーケード移植版第3弾は、『アルカノイドII』だ。

ビデオゲーム界のペキン原人、『ブロックくずし』の直系子孫『アルカノイド』が大ヒットしたのは1年前だっけ、2年前だっけ……、スマン、オレは数字に弱いんだゼィ、キャッホー！（いばるなバカ）とにかく、そんなこんなで、去年の夏パワーアップバージョンである『アルカノイドII』が出たと思いきや、もうX68000でそれが楽しめることになった、う～むと絶句するオレである（してないじゃんか）。

ま、前作はファミコン、ＭＳＸでおなじみだから、あんなのカルーイと思ってるヤツもいるだろう。が甘いゼ、こんどは、イリュージョン（ツインビーの分身みたいなもん）やツイン（自機が2連射になる)、さらに28分裂や31分裂など、グレイトなパワーアップがビッシリ入り、もうパニックだ。

▲ちょっとばかり寸づまりなのだ

▲ヒェ～、31分裂だ！　スッゲーのひと言

モアイも元気だ!!

とにかくこのステージを見てくれ！

▲はっきりいって、アブラ虫だなコイツは！

▲ふ～ん、わりとノーマルな面だ

▲アレ？ どこかで見た形だけど……？

▲オレはスポーツがきらいだァ～～！

▲ネズミはマウス、これはパウスだ

▲オォ～！ レインボーじゃないか!!

▲ベンケーシーなんてTVドラマがあったな

▲これははっきりいってトンボだ

▲ハート？ それとも初心者マーク？

このゲームのもうひとつのポイントは、ステージの多彩さ。中国風あり、スポーツ風あり、なんだかわけわからん風あり、大きな自機がドンと現れるステージも。さらにブロックの中には左右に動くヤツとか、時間がたつと復活するヤツとか、とんでもない仕掛けもありあり。全国のブロック・バスターたちよ、たまんねえよコイツは！

なんていうか、つくる側がおもいっきり楽しんでいるって感じが、ゲームのすみずみから流れでている。こういういいノリでできあがったゲームは、プレイヤーも絶対楽しめる——ゲーマー界のネアンデルタール人、このロッパーがいうんだからまちがいなし！

ロッパーの館

ウワサ、うわさ、噂……、人の口に戸は立てられぬ。X68000のニューゲームのウワサが、このロッパーの耳に飛びこんでくる。

たとえば、少し沈滞気味のアーケード界にショックを与えた内臓感覚ゲーム『R-タイプ』が、まもなく完成する、という。はたまた〝おまえの力はこんなものか〟の『源平討魔伝』、体感ゲームの本命『アウトラン』、そして『アフターバーナー』も移植されるとか。

このウワサ、90%までは真実だ。残る10%は、ホレ、ゲームソフトは発売されるまでどうなるかわからないってやつさ。できることなら、移植だけでなく、X68000のオリジナルゲームもそろそろ欲しいゼィ！

SEGA SPIRIT
●セガ・スピリット●

月日がたつのは早いもので、ついに1月号の出る季節となった——そして、ついに！　アフターバーナーが家庭で楽しめるのだ〜！

イラスト／相村嘉一

AFTER BURNER
アフターバーナー

ディストーションギターのサウンドで大人気の『アフターバーナー』が、いよいよMARKⅢ（マスターシステム）に登場！　飛び出したら、もう止まらない！

▲1機たりとも逃さず撃ち落とせ！

これが今度のアフターバーナーだ！

4Mのうち、3MがグラフィックというMARKⅢ版の特徴は、なんといっても〝動き〟だ。いままでの家庭用ゲームでは、グラフィックを360度回転させることができなかった。ところが、1つの絵（キャラや背景）に16段階の傾きをつけたデータを、それぞれもたせることで、滑らかな動きで背面飛行までやってのけることができる。

アーケードとの違いは、先に進むよりも撃墜した数が重視されるようになったという点と、BGMがメロディとドラム中心のアレンジになったところ。そして、給油を手動で行わなければならないこと。さらには、巨大戦闘機との対決がある点が違う。しかし、激しいドッグファイトに変わったところはない。いざ、TAKE　OFF！

▲誘導弾を有効に使って、キミも撃墜王に！

▲気をつけないとアッというまにサカサマに

●ゲームストーリー●

西暦199X年、世界勢力を二分するといわれるA国とB国は冷戦状態が続いていた。そんなある日、A国海軍からキミに、極秘司令が下った。それはB国の領空を強行突破し、B国の秘密兵器の情報の入ったディスクをもち出して、軍の秘密研究所まで届けることだった。

さっそく空母から発艦したキミのF14のレーダーは、早くも敵機を映しだしていた……。

STAGE1～6一挙公開!!

繰りひろげられるドッグファイトに生き残るのはだれだ!?

STAGE 1

ステージ1は、おだやかな海上での戦いだ。まずは自機の操縦感覚を身につけよう。とくに敵の誘導弾をギリギリでよけられるようになるまで、冒険は禁物だ。

STAGE 2

夕暮れの森林の上を行くF14。急激に攻撃をかけてくる敵機には、注意が必要だ。レーダーの表示だけに頼るよりも、バルカン砲を撃ちっぱなしにしておこう。

●ボーナスステージ1●

ステージ3、9、15の最後で、長距離支援補給機E-7S・サプライズ-1-から空中給油を受けることができる。アーケードとは違って、一定時間内に手動でロックオン(コンピューターによる自動追尾体制)に入れなければ給油(ボーナスポイント)はされないので注意。

▲撃墜した敵機×2万点が入る

▲うまく真後ろにつけよう

STAGE 3

夜の非常線を突破！　支援機がこの先でキミを待つ。給油機とのドッキングは、すばやく正確に行おう。孤独な戦いの続くなか、ホッとひと息つける瞬間だ。

STAGE 4

敵国の臨海地帯での激しい空中戦が始まる。前後から編隊で挟み撃ちされないように。急激な方向転換で敵の誘導弾を振りきるテクニックを覚えるよう。

雲海の上をひたすら先を急ぐ。ここは敵国のまっただ中。激しいドッグファイトが切れめなく続く。冷静さを欠いたほうが負けだ。ファイト！

STAGE 6

このステージがヤマ場になる。ステージ構成のおおまかなパターンが、１～６ステージまでを３回繰り返し、18ステージ展開する形のため、敵は総攻撃態勢。

●ボーナスステージ2●

ステージ6、12、18の最後には、超大型空中移動要塞、ＴＵ―1000グラントノフとの対決が待っている。ステージ18以外は、左右のどちらかに旋回し続け、それで逃げきることも可能だ。ただし、その場合はボーナスポイントが獲得できないから、撃墜王をめざすキミは、ぜひ戦ってほしい。

◀3つあるミサイル発射孔を破壊しよう。乱射してくる空対空ミサイルに注意

このあと、Ｆ14ＸＸはフリーウェイに静かに着陸し、敵国内部の仲間によって、情報提供と物資補給を受け、再び敵の防衛線のまっただ中へと飛びたってゆく……のだ。

▲やった!! グラント１つを撃墜したぞ！

ステージ18でグラントノフを撃墜すると、キミの任務は終り、空母へと帰還することができる。

激しいドッグファイトはまだ続く……！

番外 迫力の墜落シーン

ああ無念！ されど美しグラフィック。あ～あ！

あってはならない被弾だけれど、ココも迫力満点なところだ。直撃を受けたときは空中爆発し、飛行不能になったときはゆっくりと墜落していく。特殊な技術でチラツキも乱れもなく映し出されるグラフィックスは、みごとというほかはない。

プレゼントキャンペーン

今回のアフターバーナーでは、セガ・アルファ・ポニーキャニオンの３社でプレゼントキャンペーンが展開される。これは、アフターバーナーを買うと攻略ビデオとミュージックテープが当たり、ビデオやテープを買うとソフトが当たるもの。とことんセガを楽しもう。

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

クロちゃんの笑いと涙のウィズフェアレポート

▲コスチューム大会の参加者たち。どれもなかなかの力作

行ってきましたよ、ウィザードリィフェアに。10月10日の午後1時、東京は赤坂にあるTBSスタジオは、『ウィザードリィ』ファンの熱気につつまれていたのだ。立ち見もでる盛況の中で、まずは〝ウィザードリィ倶楽部〟の結成記念式。本誌でもおなじみの安田均さんが、いきなり大魔王ワードナのコスチュームで出てきたのにはみんなびっくり。そして結成の言葉は「ティルトウェイト」なんだから笑わせるじゃないか。

そのあとは作者のウッドヘッドさんをまじえての座談会。日本版移植スタッフもいろいろと面白い裏話を教えてくれたっけ。でもぼくとしては、約1年『ウィザードリィ』をやりまくって、レベル400を越えたという、翻訳家の矢野徹さんの話をもっと聞きたかったなあ。

会場にはファミコンやMSXへ移植された『ウィザードリィ』が並んでいたりして、そちらもなかなか楽しそう。

コスプレは7人の力作が登場してきたし、クイズは決着がつかない大激戦、でもいちばん印象的だったのは、さいごの福引きで賞品があたった少年が、ウッドヘッドさんから帽子をおまけにもらって、感激のあまりおもわず泣き出してしまったところかな。てなわけで最後まで楽しいウィザードリィフェアでした。

▲イラストコンテストにもたくさんの応募が…

▲ウッドヘッド、安田均、矢野徹氏など、そうそうたるメンバーの座談会

▲立派な会場に立派な受付。そして美人ぞろいの受付嬢。さすが！

新作ソフト、ハードずらり 秋のNECフェア

10月末から11月はじめにかけて、各地で「NECパソコンフェア」が開かれた。

これはもうおなじみになっているイベントで、NECの新製品や、ゲームソフト、ビジネスソフトなど、NECパソコンのソフト周辺機器をずらりとそろえて展示しようというもの。

今回の目玉は、新音源ボードを内蔵して、サンプリングもラクラクの88の新製品FA・MA。98の32ビットマシン、PC—98XL²も登場。ますますNECのパソコンはおもしろくなっている。

ゲームソフト関係も各社が出品。気になるあのソフトこのソフトが一堂に会し、その進行状況を実際に目で確認できるのも魅力。

ほかにもパソコンを使って金魚すくいや射的をやる「パソコン縁日」など、おもしろ度満点のイベントでした。

▲88の新製品の新音源ボードのデモ

▲パソコンを使った縁日

▲美人ばっかのコンパニオン♡

ナムコX'masチャリティコンサート

きたる12月25日午後5時から、東京のニッショウホールで「ナムコX'masチャリティゲームミュージックコンサート」が開かれる。

ビデオゲームの音楽を生で聞ける上、オークションやビデオの予告上映などもあり。

希望者は、
〒146 大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ「X'masコンサート」係まで、ハガキで。抽選で300人に入場整理券が送られる。なお、これは交通遺児のためのチャリティなので入場料300円以上必要。

PART 1
SPIRITS OF GM
ゲーム・ミュージック

by CCB(笠浩二)+広野幸治

・プロフィール・

●笠浩二(りゅう こうじ) ご存じ、大人気バンドCCBのボーカル＆ドラムス。実はプログレ狂の〝芸能界No.1パソコン男〟だっ!!

●広野幸治(ひろの こうじ) 本誌黎明期の長期好評連載「パソコン・ミュージック・ゼミナール」の講師……だったことは余り知られていない

年末・年始はソフトもいっぱい出るけど、GMレコードもうじゃっと出るよね。だから今月は、ボクと広野さんとでそのGMを総チェックしようという企画。しかも2部構成でじっくりやるよ。

リュウ：やあやあ、どうも。

広野：どうも、こんにちわ。相変わらず忙しいんでしょ？

リュウ：正直言ってしんどいスケジュールだね～。でもまあガンバらなくちゃ。

広野：今回はゲームミュージックをレコード化したものについて、ひとまとめにやっつけちゃおうってワケなんだけど、年末にかけてずいぶん（レコードが）出るんですねえ。

リュウ：ほんとだね。もうゲームミュージックはヒットソングの１ジャンルとして、完全に市民権を得たって感じだ。

広野：最初はセガのアフターバーナー。

リュウ：えーっ、これってあのゲーセンの「アフターバーナー」？

広野：そ、そ。でもちゃんとアレンジしなおして、サンプリングマシンでロックバンドふうに作ってる。

アフターバーナー
セガ・ゲーム・ミュージックvol.（アルファ）
ＬＰ￥2200
ＣＴ￥2200
ＣＤ￥2800 10／10発売

リュウ：ゲームのほうはものすごいけど、音楽だけをこうやって聞いてみると、ありふれてるね。民放のレポート番組とかのBGMみたい。

広野：安物のポルノビデオのBGMとか。

リュウ：ハハハッ。

広野：お次は「ファミコン・ゲームミュージックvol.２」。や～、どれもお馴染みのメロディばかり、オリジナルの音をそのまま録音してる。

ファミコン ミュージックVOL.2
（アルファ）
ＬＰ￥2,200
ＣＴ￥2,200
ＣＤ￥2,800 11/28発売

GMOクリスマスソングス
（アルファ）
ＬＰ￥2,200
ＣＴ￥2,200
ＣＤ￥2,800 11/28発売

リュウ：ボクはあんまりファミコンはやらないんで…。

広野：えっ、ホント？

リュウ：うん、なにしろハチハチ時代からの筋金入りのパソコンゲーマーだからね。MSXはよくツアーに持って行くけれども。

広野：なるほど。じゃ、これはどうですか、「GMOクリスマス・ソング」。

リュウ：おなじみクリスマスの企画物ですか。ジングルベルが、パチンコ屋の有線ふうで爆笑だね。

広野：なんか商店街の年末セールの福引所が目に浮かびそうだ。

広野：次はエニックス関係いきましょうか。「エニックス・ゲーム・ミュージック」と「ドラゴンクエスト・イン・コンサート」の２枚。

エニックス・ゲーム・ミュージック
（アルファ）
ＬＰ￥2,000
ＣＴ￥2,200
ＣＤ￥2,800 10/25発売

ドラゴンクエスト イン・コンサート
（アルティ アポロン）
ＬＰ￥2,500
ＣＴ￥2,500
ＣＤ￥3,000 10/21発売

リュウ：これはもう、すぎやま（こういち）さんの独壇場だね。「エニックス」に入ってるのはジーザスとか、ウイングマンとか、ガンダーラ、ライーザ、みんな懐かしい曲ばっかりだ。オレ、全部やったことあるゾ。

広野：「ドラクエ」のほうは、なんとぜいたくに東京弦楽合奏団を使っての演奏、Ａ面が組曲ドラゴンクエストで、Ｂ面が有名なクラシックの動物の謝肉祭になっている。

リュウ：これだけサンプリング音を使った曲があふれてると、かえって貴重だね。サンプリング・ミュージックがどんなに優れていても、絶対本物にはかなわない。

パソコンGM・BETS10

1	イース	253 P+S	6	ドラゴンクエストII	48 P+S
2	ザナドゥ	123 P+S	7	ロマンシア	48 P+S
3	ザナドゥII	111 P+S	8	夢幻戦士ヴァリス	43 P+S
4	ジーザス	75 P+S	9	ディーヴァ	33 P+S
5	シルフィード	65 P+S	10	ガンダーラ	32 P+S

●2位に倍以上の差をつけて、ますます圧倒的人気のイース。息の長いザナドゥと再浮上したジーザス、さて来月は!?

撮影／倉部和彦

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

撮影／岩瀬陽一

今月のデータ・バンクは"元気月間"。なんたって、ゆうゆの登場だもんね。ゆうゆが来たから、元気になろう!
ゆうゆが来たから"なす"になろう!! てなわけで、ゆうゆのお仕事からプライベートまで総チェック。
"元気のもと"を探ってみよーじゃないの!

ゆう

岩井由紀子

みんな元気にゆうゆ印！だもんねっ♡

ALL THEゆうゆっ! PART 1

さて、まずはゆうゆのすべてをパパッと早わかりしちゃいませっ。趣味から仕事、やりたいことetc。ゆうゆのこと知ってねっ!

↓これが、"ゆうゆ"のテレホンカードの懲りない面々。似顔絵のものもあるね

テレカ、聖子、車の免許…ゆうゆはゾッコン♡です

テレホンカードの山を築きたい

ゆうゆはテレホンカードが大好き♡　もちろん、ファンのコはそのことを知っているから、いろいろと送ってくれるんだよね。で、どんなんのがあるのかにゃあ～ってみてみると、やっぱり聖子ちゃん(さん?)のテレホンカードはありましたね。あと、"ゆうゆ"のテレホンカード。で、"イカの塩から、梅ぼし"なんて、ゆうゆ♡印のテレホンカードもあるんですね～。

「今は、まだ60枚くらいだけど、これからもっともっと数を増やしていきたい!」

とゆうゆもはりきってますんで、ファンのみなさんユニークなテレホンカードをどんどん送ってあげましょ。しめ切りはなしよ。

聖子ファンだからいつもいっしょにね!

ゆうゆが松田聖子さんのファンだってことは、もうユーメイなハナシ。なんたって、本人と会って、ゆうゆは泣き出しちゃったくらいだもん。

で、そのゆうゆがいつも離さず身につけているのが、その聖子さんの腕時計なのです。

「知り合いのカメラマンの方から、いただいたんですよ。愛用品であり、たいせつな宝物でもあるんです」

フツー、大事なものって家に置いとくんだけど、ゆうゆのバヤイは、いつも一心同体ってカンジで持ち歩いているわけだ。

ちなみに、ゆうゆは、彼女が中学2年生のころからの聖子ファンなんだって。

「好きな曲はいっぱいあるけど、特に『瞳はダイアモンド』とか好き。アルバムでは『Candy』が好きですね」

時々、聖子さんの歌を口ずさんでるゆうゆ。コンサートで、聖子ソングメドレーなんてやってくれないかしら。

←これです! これがウワサの聖子さんの腕時計です。わー、いいなー、欲しいなーと叫ぶ記者も、聖子ファンです。ひゅー、ひゅー

歌え！アイドルどーむ
TV
●テレビ東京系・日曜夜7時●

ゆうゆが初司会でがんばっちゃう、ニューアイドル・プログラムなんだっ!!

現在、ゆうゆが司会でがんばっているのがこの番組。パートナーは男闘呼組の前田耕陽クン、少年忍者、ゆうゆと同じ渡辺プロの麻田華子ちゃん（来年２月にデビュー予定！）。「ＶＴＲ番組なんだけど、けっこうナマっぽくやってます」とゆー、ゆうゆ。司会だけでなく、コンサートのレポート、イベントへの参加など、ゆうゆはアクティブに動き回ってくれるよ。ゆうゆファンならずとも要チェックなプログラムなわけねっ!!

⇧番組のレギュラー陣が、テレビカメラの周りに大集合!!　ここでもやっぱりゆうゆはひょーきんポーズだす!!

⇦本番中の楽しそうなノリが伝わってくるよう
⇨「なが〜い目で見てやってください」と、ゆうゆは初司会の感想。耕陽クンとの息も合ってきたね

ゆうゆの次なるターゲットは、車の免許の取得とゆーことで……

ゆうゆが、これからチャレンジしようと思っているのが車の免許を取ること。
「年が明けたら、ぜったい取りにいくんだっ！　で、免許取れたら、クルマがもち欲しいっ!!　Be-１なんかいいですねっ」
と、ゆうゆ。Be-１はライトとか全体的にかわいいから好きなんだと。でも、マネージャーの高橋さんが、サーブを買うと聞いて「ゆうゆ、今度サーブを買うんだあっー」と早くも心変わりしてしまいました。ハイ。

ゆうゆのファンクラブだす！

ゆうゆのファンの人なら、とっくに知ってると思うけど、もしかして、もしかして知らない人がいるかもしれないので、お伝えします。それは、ゆうゆのファンクラブができたってことです。入ってない人、早速ファンクラブ〝ゆうゆ〟へ入会しませっ！
入会金500円、会費は３カ月1,500円。会員証はゆうゆ大好き♡のテレホンカード型で、会報は年３〜４回発行される。特典としてコンサート・チケットの優先購入、ゆうゆオリジナル商品の購入といろいろ予定されているよ。さらに今年中に入会すると、抽選で「ゆうゆのビデオクリップ」をプレゼント。くわしくは、☎03(585)7641ファンクラブ〝ゆうゆ〟へ♡

ALL THEゆうゆっ! PART 2

お次は、いつもチャレンジ精神を忘れないゆうゆの現場追っかけレポートだよ。いつも一生懸命のゆうゆの姿、見てくれてね!

ゆうゆ DJ IN EYE-NET '87.11.1

⬇「ゆうゆにそっくり!」と自分の似顔絵の画面とにらめっこ

➡ゆうゆがすわってると、なんだか遊園地みたい!? ↘「これはどうなってんのかなあ?」と疑問顔のゆうゆだす ⬇次々と送られてくるユーザーからの回答に、ゆうゆ思わず「やったあ~!」と大感激しちゃった図。やっぱり、ゆうゆって無邪気なのね

ファンとのす早いコミュニケーションが最高♡

〝ゆうゆがＮＥＴにやって来た〟ってわけで本誌でもすっかりおなじみのＥＹＥ－ＮＥＴのパソコン通信のＤＪに、ゆうゆも挑戦したんだす。場所は新宿のコム・インテックス。

「高校のとき、電算機ならいじったことあるけど、コンピュータってぜんぜんわからない」

それでもゆうゆはＤＪがスタートするや次々と、ユーザーからメッセージが送られてきて、大ハシャギ! ゆうゆは何をやってもバッチリ決めちゃうんだもんね。

「難しいことはわからないけど、ファンの人からの反応が早いのにはびっくり。『すごいですね』としか言えないけど、また挑戦したい」

夜の８時にスタートしたこのＤＪ、すでに10時を過ぎていたけど、ゆうゆは疲れも見せずに、そう語ってくれたよ。お疲れサマー!

⬆おっ、これはいつになく(!?)真剣な目つきのゆうゆ⬇ついにＤＪも大団円。アイドル予備校でおなじみの渡辺プロの池村さん(写真右)もニッコリで大拍手!!

いろ~んはガンバ

⬅あっ、ゆうゆのＮＧ…じゃなくて、渡辺プロの名物男・荻さんでーす♡

⬅長丁場を乗り切ってホッとしたようすのゆうゆ。「でも、あと１時間はやれるよ!」って元気いっぱい!!

ゆうゆのラストメッセージ

今日はゆうゆのＤＪに
参加してくれて本当に
サンキューだす
又、絶対やりますので
楽しみにしててね
ゆうゆ

ゆうゆもびっくりの最新設備がいっぱい

ゆうゆもおじゃました、東京・新宿・コム・インテックスは、パソコン通信をはじめとしてニューメディアに触れることができる身近な空間だ。初心者にはカウンセリングやスクーリングも用意されてるから、一度、遊びにいってみよう!

撮影/倉部和彦

体が硬くてレッスンは大変。でもがんばるよ

ゆうゆは、現在、ファースト・コンサートの準備で大忙し。そこで、そのダンス・レッスンが行われている現場へ潜入したよ。

「ゆうゆ、体が硬いの。マネージャーさんのほうがやわらかいもんね」なんて、弱気な発言をしていたゆうゆであったが、現場に来てみれば、その発言どおりで、体が硬い、硬い……って、そーでもないみたいよ。

「けっこうレッスンをつんだおかげです」

と、ゆうゆは努力したことを力説してました。レッスンの先生もやさしそーだし、コンサートでバックを務める女の子たちもカワイイし(ん?)、けっこう楽しそーにレッスンしているゆうゆなのです。

「コンサートではバッチリ、ダンスを決めます!」

期待させてくれる!!

⬇「がんばれ、ゆうゆーっ」って思わず声をかけたい

⬆わりと余ゆうの表情だったりするわけだけど……⬇「ぐえっ」とゆうゆのひと声が聴こえてきそう。背中を押すほうは楽でも、押されるほうは、苦なのですといった図ですなあ

⬆レッスン場のスケジュール・ボードにゆうゆの名まえが! ➡大きな鏡に自分の姿を映して、チェックするゆうゆ

撮影/分部辰浩

コンサートスケジュール

ゆうゆファーストコンサート〝ボクらは元気なゆうゆ印〟を応援に行こう!!

(1/10) 新潟市公会堂①15:30~②18:30~
㊐サウンドソニック☎0762(91)7800

(1/17) 名古屋市民会館①15:30~
㊐ブレーントラスト☎052(263)9115

(1/23) 東京・中野サンプラザ①18:00~
(1/24) 東京・中野サンプラザ①15:00~②18:00~
㊐ディスクガレージ☎03(239)9900

(2/6) 福岡郵便貯金会館ホール①18:00~
㊐渡辺プロ九州支社☎092(441)6001

(2/8) 大阪厚生年金会館大ホール①18:00~
㊐夢番地☎06(341)3525

以上、総合的なお問い合わせは渡辺プロ友の会☎03(585)7641へどうぞ。チケットは、各地ですでにSOLD OUT!(1/23の公演は追加公演)続出。ゆうゆの人気のすごさを証明している。キミも乗り遅れないよーに、コンサートへGO!! だぞ。

なことにゆうゆ精神だすっ!!

ゆうゆ インフォメーション INFORMATION

ファースト・コンサートに幸運にも行けるキミ、残念ながら行けないキミ! ゆうゆからうれしいお知らせっ!〝ゆうゆにさわろう〟忘年祭というイベントが12月27日、東京・明治神宮 室内球技場で行なわれちゃうのだっ! ファンのつどい的な意味をこめて、ゆうゆの歌あり、ゲームありの楽しさいっぱい! 夢いっぱい!! そして今回の鬼太郎のおやじ、じゃなかった目玉は、ぬわ~んと、参加者全員にポラロイド撮影、握手、サイン色紙(キミの名まえも入るよ♡)のプレゼント!! またゲーム大会の優勝すると(2名)、春休みにゆうゆとグァム旅行に行けるんだっ。これでパーティ券(チケット代)は3500円! これは参加するしかない! で、お問い合わせは、☎03(585)7641ファンクラブ〝ゆうゆ〟、☎03(239)9900ディスクガレージへ、よろしく♡

そしてそして、「25セントの満月」が大ヒット中のゆうゆ。ファースト・アルバム「ゆうゆ光線」に続く、セカンド・アルバム「いやッ!」が12月16日に発売される。「いやッ!」なんて言わず、買って聴かなきゃMEっ!!

ALL THEゆうゆっ！ PART3

いつも元気なゆうゆと話できるなんて、サイコーのしあわせっ。ひゅーひゅー♡　では、ゆうゆへのインタビューGO!!

⬆出ました！　ゆうゆ18番(!?)のドナルドダックの口のまね。へんにゃによってゆーなよ

コンサートに来て、ゆうゆ印になってね

──ソロとしてデビューして8ヵ月たつわけだけど……。

「えっ！　もうそんなにたったんですか？(笑)そーですね、やっぱり早いって気がします。デビュー曲と２曲目のレコーディングのときは、まだおニャン子にいたし、３曲目からがホントにソロになったカンジがするせいかなあ」

──それでもＴＶ(「歌え！アイドルどーむ」)の司会やったり、おニャン子のときより活動範囲は広がったでしょ。

「(司会することは)とってもキンチョーするんですよね。『夕ニャン』でフリップ持ってＭＣやるのとは大違いです。ゲストの方々も先パイの人ばかりですからね。スタッフの人は気にせずにやれって言ってくれるんですけど。う～ん、難しい(笑)」

──けっこう緊張するほうなんだ。で、来年はコンサートもやるし……。

「これはね、コンサートに来てくれた人みんなが、明るく元気なゆうゆ印になって帰って欲しいと思ってるんですよ。ゆうゆ自身も楽しんでやりたいなって思ってるの」

シリアスな役にも挑戦したいですねぇ

──それからセカンドＬＰも出るよね。タイトルがユニーク！

「『タイトルは何て言うの？』って聞かれて『いやッ！』って答えると『どうして教えてくれないの？』って言われる(笑)。その『いやッ！』がタイトルなんですよね」

──でも、ゆうゆらしいタイトルだよ。レコーディングはどうだった？

「もう、短期集中で１週間位で、パッとやりました。明るめの曲が多いＬＰだから、楽しんでもらえるはずです」

──最後に、これからやりたいことを教えてくれる？

「コンサートをもっともっとやりたいし、ドラマもやりたいですね。恋愛ものとか、学園ものとかいいですねえ。シリアスなものとかもやってみたいな。ふだん、自分が体験できない役をやれたらって思います」

──ゆうゆのシリアス路線ってみてみたいね(笑)。じゃ、プライベートでは？

「スポーツをしたいです。特にテニスを。あと、恋がしたいっ！　あ、違うかっ(笑)」

これからやりたいことは恋！あっ違うか!!

ゆうゆの自筆メッセージ

♥今月のゆうゆのデータ・バンクどうだった？ さて、そのゆうゆからステキなプレゼントがあるよっ！ キミの欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項をもれなく記入して送ってちょーだいね。しめ切りは1月7日だす!!

IDOL DATA BANK

ゆうゆのデータをキミのパソコンにインプットしちゃおうってね!!

本 名	岩井由紀子
ニックネーム	ゆうゆ
生年月日	昭和43年5月26日
星 座	ふたご座
血液型	O型
出身地	神奈川県
サイズ	身長151cm、体重40kg、バスト78cm、ウエスト59cm、ヒップ84cm、足の大きさ22.5cm
出身校	短大在学中
趣 味	ピアノ、レコード
特 技	百面相
歌手デビューはいつ？	昭和62年3月25日
ディスコグラフィ	★シングル──「天使のボディーガード」('87.3.25)、「－3℃」('87.7.22)、「25セントの満月」('87.10.28) ★アルバム──「ゆうゆ光線」('87.7.29)「いやッ！」('87.12.16)
TVドラマ出演歴	月曜ドラマランド「ボクの婚約者（フィアンセ）」、「ないしょのハーフムーン」（フジテレビ系）
CM出演歴	なし
どんな性格？	男っぽい
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	ウエスト
好きなファッション	ちょっとエレガントなもの
好きなスポーツ	テニス
好きな動物	犬
きらいな動物	アリ
好きな音楽	歌謡曲
好きなアーティスト	松田聖子、チェッカーズ
好きな食べもの	いかの塩から、梅ぼし、手羽先、明太子
好きな色	赤、青、緑、白
好きな絵	花の絵
好きな場所	横浜
尊敬する人	松田聖子
理想の男のコ	男らしくて趣味に熱中している人
きらいな男のコ	不潔な人
よくみるTV番組	歌番組
好きな映画	オードリー・ヘップバーンの出演している映画
旅行したい国は？	スイス、イギリス
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	小学2年生のとき
いちばん大切なもの	ファンの人
愛読書	セブンティーン
ライバルはだれ？	いません
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	テレホンカード
チカンにあったことある？	ありません
結婚は何歳でしたい？	24歳
コンピュータをどう思う？	これから、もっともっと発達すると思うし、自分も勉強してみたい

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってください。

♥次回は、ドラゴン・ジムのいちおし！ 小川範子ちゃんが登場だっ！

25セントの満月

編曲／西平 彰
作曲／鶴久政治
作詞／秋元 康

25セントの満月
夜空にポカリと浮かんで
今夜の
私達を見てる
平和な
その表情が
ちょっぴり　憎い
25セントの満月
誰かが忘れていったの？
心が
破けたみたいだね
勇気を
持っているなら
拾ってみてごらんよ

別れるのは
そんなに得意じゃない
自分が自分でなくなる
気がするわ

※バカね
泣いているの？
まじめな恋は
終わりにして
バカね
泣いているの？
悲しい Memory
ネコババして
バカね

25セントの満月
あなたの瞳の水面に
ユラユラ
こわれそうに揺れる
静かな
この瞬間は
やっぱり　苦手

25セントの満月
夜の向こうに見えたら
右手で
そっと　拾い上げて
ハートの
ジュークボックス
ゆっくり　かけてみたい

やさしいのは
そんなに得意じゃない
それでも今夜の２人は
最後だから

いいわ
お泣きなさい
腕の中に
抱きしめたい
いいわ
お泣きなさい
あなたの涙
届けなさい
いいわ
※くりかえし

○データリスト○　　25セントの満月

```
T130L8O5@13V15
G&O5GGFFDDC4DC<B-4G4>RG&GGFFDDC4DC<B-4G4>DD
D4.C&C2RE-E-E-E-E-E-E-D<GR4R2R2R4>DDD4.C&C2RE-E-E-E-E-E-E-
R4F+DF+DRA&AG4D&D4RG
O5GGFFDDC4DC<B-4G4>RG&GGFFDDC4DC<B-4G4>DD
D4.C&C2RE-E-E-E-E-E-E-D<GR4R2R2R4>DDD4.C&C2RE-E-E-E-E-E-E-
R4F+DF+DRA&AA4A&AGFG&G1&G2R2O5C2D2E-2E-2DGR4R2R1
C4D4E-4E-4C4D4E-4E-4DGR4R2R1CDE-E-CDE-E-CDE-E-CDE-E-D1&D2R4GF
L4G1GAB-A8G8G1GAB-GR8AD8DRF+GAG8F+8
G1R2R4L8GFL4G1GA8B-8AGG1GABGR8AD8DRF+GAG8F+8
L8G1&G2.GFG1&G2.R4
L4G1GAB-A8G8G1GAB-GR8AD8DRF+GAG8F+8
G1R2R4L8GFL4G1GA8B-8AGG1GABGR8AD8DRF+GAG8F+8
L8G1&G2.GFG1&G2.R4
$
```

このデータ何？　って言っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

明けましておめでとう!! 今年こそは、からだに充分、注意してがんばるつもりのひろコです。
みんなのおたより、イラスト、心から待ってます!!
どしどし送ってね。今年もよろしく!!

©1988 charlie

11月号のコンプティーク・ビルボードで「ゆずりたい」が2つ出ていた。後の方は明らかに「ゆずってほしい」のまちがいでしょう。また「パズル・クイズ」で、ナイトのCがぬけていた。ボクはこんなコンプティークが大好きです。

群馬県　中村茂一

※なんて暖かいおことば。毎日、矢のようなご指摘の電話攻勢に毎日、謝り続けているひろコには、茂一くんが天使のように思えますよ。（ひろコ）

宇治谷順信さん、何を考えて生きていますか？

東京都　川里賢太郎

こら、宇治谷順信くん、キミはやってはいかんことをやってしまったようだな…。私はあの記事のおかげでコンプティークがおそろしくなりました。

大阪府　中本真生

※このようなおハガキが多数、寄せられています。やはり宇治谷さんが斉藤さんになるのは多少、ムリがあったようですね。でも宇治谷さんは、最近では心をいれかえ、善人トマス宇治谷として清く生きているようです。みんなも応援してね。（ひろコ）

夜、母が台所でゴキブリを見つけた。母は、新聞を丸めて、ゴキブリに立ち向かった。しかしゴキブリは動かなかった。それもそのはず、なんと母がゴキブリと思って、たたいたものは小僧寿司のおしょう油だったのだ。

岐阜県　小林久泰

※夜中に台所で、黒いものを見つけると、ついびっくりしちゃうのよね。ひろコもひとごととは思えない感じです。（ひろコ）

ずいぶん前のことになるが、図書館で友人Iが、「自動ドアが閉まる寸前に通るのがむずかしいんだぜ」と言ったので「やって見て」とボクは言った。1回めはギリギリのところで通りぬけ成功。「やるじゃん！」とボクは言い、Iは調子に乗って、2度めに挑戦した。今度はなんと、ドアに顔をはさみ、「ドッ!!　ガシャ」と音がして、まわりのみんなの顔は喜びに満ちていた。

東京都　戸鞠　智

※まわりのみんなの迷惑にならないように遊んでね。からだにも充分、気をつけてね。（ひろコ）

赤信号のため、自転車を止めていると、へんなおばさんがやって来て、「坊や、お母さんを大事にしなさいよ。私はこれから役場へ行ってくるからね」と言って消えてしまった。ボクは思わず、「ピョーン」と叫んだ。シュールだ！

静岡県　山田吾一

※ＳＦいやファンタジックな香りのするできごとです。そのおばさんの身体的特徴を教えてください。今後もどこかに出没するかもよ！（ひろコ）

はじめて買ったゲーム『イース』に感動した。ところでこの前、本屋でいきなり「コンプティーク!!」と叫ぶ少年がいた。ホントにホント。

香川県　藤村政彦

※近頃、ちまたで流行中のコンプティーク中毒患者ですね、彼は。その少年を見たが最後、政彦くんも感染してしまったはずですよ。治療法はいまだ発見されていません。（ひろコ）

▲広島県　椎那聖クン　キミも「アフターバーナー」狂いの人ですか

▲東京都　古田康芳クン　三頭身のキャラクターがとてもかわいいです

▲和歌山県　白石美樹クン　ひろコも楽しみ！「ティル・ナ・ノーグ」

▲岩手県　夕樹クン　おっ！　初投稿！　うまいね、初投稿とは思えません

ボクのクラスに、外見から、麻雀の打ち方まで、タコそっくりのヤツがいます。

常日頃から、そいつのタコ鳴き、タコリーチ、タコツッパリ、タコオリ、そして得意のバカヅキショットに迷惑しているボクは、この間、字一色、四喜和のダブル役満をお見舞いしてやりました。気分スッキリ。

滋賀県　浅見和孝

※今度、その人の写真を見せて。ひろコの友だちにも、タコそっくりの人がいるんだもんね。　（ひろコ）

友人Sの教習所での話。仮免のとき、踏切のところで、車がエンストしてしまい、Oは教官に助けを求めた。「教官、どうしましょうか?」「教えられたとおりにやりなさい」すると、Oは車から降り、なんと発煙筒をたいてしまったということだ。

彼がいまだに免許を持っていないのは言うまでもない。　**東京都　大場良雄**

※ひろコの友だちでも、仮免の時、シートベルトをするのを忘れて、車を止めた時、ハッと気づいて、シートベルトをはずすマネをして、急場をしのいだというすばらしい頭脳の持ち主がいます。もちろん彼女は今、りっぱに車を運転していますよ。

（ひろコ）

最近、運に見はなされている。

熊本県　石塚　朗

※若いみそらでなにをおっしゃる。生きていれば必ずやよいことがありますよ。私だって最近になってやっと……。　（ヒサキ）

うちの犬におにぎりを与えたら、一度にのみこもうとして失敗し、数分間、悩んでいた。

新潟県　高橋良和

※悩みを持つ、それは思春期のはじまりです。ひろコも近頃、東横線の中で、セブンイレブンのしゃけおにぎりを食べる少女を目撃しましたぞ。　（ひろコ）

妹から聞いた話だが、最近、女子高校生の間では、駅員と世間話をするのがはやっているということで、彼女たちは、何人の駅員と仲よくなったかを競っているということだ。ボクもJRの職員になりたい。女子校の多い地区で。

神奈川県　青木　浩

※「スタンプラリー」の女子高校生版かな?　（ひろコ）

ボクのクラスにいる変なやつの話をしよう。彼は赤い羽根の募金の時期になると、毎年、からだ中に赤い羽根をつけて登校し、授業中、前の人間を的にして、ダーツを楽しんでいる。

危いやつだ。

鹿児島県　庵跡　勇男

※席替えの時は要注意だね。くれぐれも彼の前には座らないようにね。　（ひろコ）

少し前の話だが、台風で誰もが厳重に戸閉まりをして、家にこもっていた時、テニス部のキャプテンである山田は、ひとりコートに赴き、「なぜ、誰も来ないのだろう」という疑問を抱きながらも、モクモクと、壁打ちを続けたそうである。りっぱ!　**福岡県　中村俊彦**

※今どきの人には珍しい見上げた根性の持主だね。　（ひろコ）

▲広島県　受験前のヒーロークン　全快祝いのイラストどうもありがとう。もうすっかり元気です。ヒーロークンも受験、どうかひとつがんばってね

ある日、電車の中で、髪を黄色に染め、服が上下ともにピンク、ついでにギターを持った人が、終点に着いても、コンコンと眠り続けていた。しばらくして、ドアが閉まり、電車はもと来た方へと進み出した。やっと、その男は目覚め、ひとりであわてふためいていた。

千葉県　畠山忠雄

※デイヴ菅原をカラフルにしたような人なのでしょうか。誰も起こしてあげる人がいなかったとは気の毒な気もしますが。

（ひろコ）

▲千葉県　ぷるすりーグン　あなたも新人ですか?　うまいなあ

▲福島県　大竹一郎クン　ほんと、さむいです……

▲広島県　よう!!　徹香性クン　よろしく。こちらこそ

▲兵庫県　榊原齢次郎クン　似てますよ。斉藤さんに

コンプティーク新年号のソフトハウスマラソンの企画はとてもおもしろかった。来年もこのような催しはあるのだろうか？ ソフトハウスのスタッフに、どしどし、スルドク迫ってほしい。とくに、発売が遅れているようなソフトハウスに潜入してほしいものだ。**神奈川県　山内三郎**
※もっちろん、'88年も、マラソンやりましたよ。ひろコも、いろんなところへ旅をしました。仕事などそっちのけで観光してしまった！ （ひろコ）

ボクの希望としては、「オタッカー考現学」をもっと大きくしてほしい。また、そのコーナーで〝キミのオタッカー度〟チェックをしてほしい。ボクの友人の間では、このコーナーが人気No.1です。
山梨県　西山和秀
※今月の「ひろコの直撃インタビュー」を読んでくれたかな？ 小田嶋博士に和秀くんの意見を進言してみよう。 （ひろコ）

友人に情けないヤツがいる。そいつはすぐに人にたかるクセがある。おまけに気の弱いヤツから「コンプティーク」を取りあげ、読んでしまう。ちなみにそいつも気が弱いのだ。
宮城県　本間信次
※「コンプティーク」はやはり自腹を切って買いましょう。 （ひろコ）

なんとか車の中でTVゲームをしてみたい。そうは思いませんか。早くできる日が来ないかな。
沖縄県　神谷昌広
※ほーんと。そしたらタクシーの中とか、遠出するときなんか退屈しないね。ひろコもほしい。 （ひろコ）

ボクのクラスで実際にあった話である。牛乳の一気飲みがエスカレートし、コーラの1ℓ一気飲みの競争で賭けようということになった。勝ったのは野球部のI。しかし、すぐに練習に出たIはぶっ倒れ、救急車で病院に運ばれた。炭酸を飲んでから運動してはいけないそうである。あとで化学の先生が化学式を書いて、「これは試験に出ます」と言っていた。
東京都　菅原道太郎
※それは知らなかったね。でも1ℓって一気飲みが可能な量だっけ？ （ひろコ）

ボクは大学の寮にはいっている。そこで最も驚いたことは、ボクが風呂にはいろうと、風呂場の戸を開けると、なんと浴槽の中にボートが浮いていた。近所の公園の池から、かついで持ってきたということだった。ボクも鍛えられました。
京都府　吉田隆志
※お風呂にボートが浮いてたら驚いちゃうね。でも楽しそう。ひろコも乗りたいな。 （ひろコ）

ある日のこと、ボクは2階の部屋から窓の外を見ていた。外は雪だった。近所に住む大学生のSさん（男性）はいつものように化粧をして雪を踏みしめながら歩いていた。「またか」と思ってべつに気にもとめずに朝を迎えた。なんと、Sさんは雪の中でのびていた。しかし元気だった。すごい生命力だと思い、ボクはその日から彼を尊敬するようになった。
北海道　赤松秀樹
※雪の日には、いろいろふしぎなことが起こるものです。 （ひろコ）

ある日、酔っぱらった私は、トイレへ行こうと、戸を開けたつもりが、それは窓で、ボクは2階から落ちてしまった。無傷だった。奇跡だ！
秋田県　加藤一也
※窓と戸に、なにかはっきりした相違点があればまちがえずにすむんじゃない？ 窓には全面、画びょうを貼りつけるとかね？ （ひろコ）

先日、校庭の鉄棒を使って、誰がいちばん遠くからバーに飛びつけるかという競争をしていた。ボクは、最も遠くからチャレンジしたのであるが、飛びついた瞬間、顔面を鉄棒にぶつけ、鼻血を

◀千葉県　ちさとさん　あなたの絵は『ホットロード』みたいにホノボノしてますね。ひろコは好きです。あなたもマラソンしているんですか？ 健康にいいもんね！

◀東京都　仁科沙生クン　キミはほんとーに『ディーヴァ』が好きですね。配色、ひろコはよいと思いますよ。どんどんうまくなってます。どんどん、送ってほしい

◀愛媛県　シャリーさん大好き！クン　金がないからスクリーントーンが買えないとはお気の毒に。ゲームソフト、はたまたコミックでも、大量に買ったのでしょう

◀東京都　喜津根クン　応援ありがとう。重労働にめげずがんばりますので、またイラストを送ってちょうだいね。するどい目つきの女戦士ですね。キレそう

出しながら気絶してしまった。駆けつけたボクの母も、ボクを見て、気絶してしまったということである。へんな親子……。

富山県　松山茂美

※そーゆー競争ってそういえばよくやったね。でもあぶないなあ。（ひろコ）

◇家の中で、野球の素振りをやっていたら、バットがすっぽぬけてしまい、パソコンに当たって、パソコンがへこんじゃった。しかし、PC8801は強かった！

福岡県　平島　剛

※窓ガラスなんかが割れなくてよかったね。でも、パソコンは大切にしましょうね。（ひろコ）

◇最近はスケートボードがはやっており、小生も持っているが、ボロくなってしまい、買い替えたいと思っている。しかし、このごろのスケボーは高いし、『イース』もほしいし。困ったもんだ。貧乏ってやあね。

兵庫県　岩本正義

※ひろコのうちの近くにも、スケボー少年がいっぱい。夜中までやってる。ひろコもスケボーやりたい。誰か教えて。ついでにスケボーも貸して!!（ひろコ）

◇友人Yの88は窓ぎわにある。ある日、窓ぎわにある88のことを忘れ、窓をあけっ放しにして（実はHソフトを買いに行ったのだ）外出し、戻ったYは、さっそくルンルン気分でPOWERスイッチを入れた。とたんに愛機の88は真黒い煙を吹き出した。その日は雨だったのだ。88は2度と動かなかった。

群馬県　勝田明良

※かわいそう。Hソフトのことばかり考えて88をないがしろにしちゃいけません。でもほんとにかわいそうね。（ひろコ）

◇歌舞伎町のゲーセンへ行った。あるゲームに人だかりがしていた。なにかと思って見に行ってみると、野球拳のゲーム機だった。見に行った自分が恥ずかしかった。　神奈川県　柳川雅央

※美しい精神を持っています ね、キミは。（ひろコ）

◇『マンハッタンレクイエム』を解いた。まさかあの人が犯人だったなんて……。『殺意のくちづけ』も買って絶対に解いてやるぞ～!!　京都府　小長谷哲夫

※ひろコも『マンハッタンレクイエム』は大好き！　あの美しいグラフィック。マンハッタンの匂い…。ひろコの趣味にピッタリなの。でもひろコはまだ解いてはいないのだ。情けない。（ひろコ）

◇10月1日、うちの学校は全国高校生プログラミングコンテストで通産大臣賞をもらってしまいました。すごいでしょう？

岐阜県　吉田清勝

※すごい。でもそれってどういうものなのかな？　ごめんね。知らなくて（ひろコ）

◇さて、10月になって間もない頃のことです。友人Hは「『ソーサリアン』をクリアしたぞ！」と大うそを言ってヒンシュクをかいました。彼は、友人には相手にされなくなるわ、英語のテストでは、まんまるお月さんを取るわ、とうとう1週間めに登校拒否におちいるわとさんざんです。ひろコさん、こんなHにどうかはげましのひと言を！　Hはプライドが高いのです。

兵庫県　大原重保

※Hくん、強く生きてください。嫌われ者ほど将来、大きくなるものです。それだけ強い個性を持っているということです。勇気を持ってがんばって！（ひろコ）

◇ボクはもちを焼いていた。箸で取ろうとしたが取れなかった。手で取ったら、手にくっついてしまい、指の先に、水ぶくれができてしまった。とても熱かった。悲惨だ。　千葉県　宇田川淳光

※お正月にふさわしい話題でしたね。（ひろコ）

▲福島県　大竹一郎クン　PART II
路面でころぶのっていたそう……。初雪はもう降ったんでしょうね。ひろコは寒いのニガテなの

▲山梨県　人魚姫クン　わあ！　きれい。如月さん、文通したいんだって！

▲北海道　米ニストクン　ひろコはこの冬、まだカゼ知らずです

▲千葉県　ぷるIIIクン　この子と文通したい人、ひろコまでどーぞ！

▲埼玉県　瑞穂堂クン　迫力ありますね。ツメがすごい

ひろコ'sコラム

人生の悲哀をしみじみと宇治谷とひろコが考えるページ。今月はズッシリ重たい悩みが登場。人生って何じゃ!?

たっはっはっは、諸君、わしゃトマス宇治谷こと宇治谷順信じゃ。どーんとみんなわしゃの胸へ飛びこむんじゃ。と言ってんのになんで1通しか相談が来ないんじゃろ。

♥トマス宇治谷の

「僕は、毎朝起きるときに決まって『このまんま大地震が来ちゃえばなぁ』とか、『ああ、もう眠ったまま死んでしまいたい』などと思ってしまうのです。ぶっちゃけた話、生きる気力というものがまるでないのです。必死の思いでなんとか今のところ毎朝起きていますが、このままでは、ボク、ノイローゼになるのではないかととても心配です。どうしたらこの状況を改善できるでしょうか」

ひろコ（以下、ⓤ）「とゆーのが今月の悩みなの。かなり深刻でしょ、若いのに。と思いきや、なんとこのヒトは、28歳、ちゃんとした社会人なのよー」

宇治谷（以下、㊦）「東京都のH、ううーむ確かに28歳の社会人なんじゃ。だけど、わしゃこの人の気持ちがすごくわかるんじゃ。わしゃも毎朝毎朝、11時頃に目覚ましが鳴ると、人間という稼業を本気でやめたいと思ってしまうんじゃ。わしゃ低血圧でデリケートじゃ」

ⓤ「11時!?　うっそー。普通の学生とか社会人っていうのは朝7時ぐらいに起きるものよ。トマスなんてもうそれだけで十分人間稼業を放棄してるわよ」

㊦「そ、そうじゃろか。じゃあわしゃ一体何なんじゃろう……」

ⓤ「そーねー、まあその容貌からしてオオアリクイかしら…てなこと言ってる場合じゃないのよ、トマス!!」

㊦「ふむ。つまりこの人の場合、起きるのがイヤなんじゃろ。だったら好きなときに寝たいだけ寝れる浮浪者になればいいとわしゃ思うんじゃ」

ⓤ「もー!!　そんな非現実的なことじゃ答えになりません。私はね、夜早く寝て自然に早起きできる身体にすればいいと思うわ。うん、これが1番マトモ」

㊦「ずいぶんあたりさわりのないこと言うな、おぬしも。わしゃこーゆー人は何かひとつ、1日の目的を持てばいいと思うんじゃ。たとえば前の晩、『明日は絶対ソープランドに行くぞ』という楽しい計画をたてるんじゃな。それを1日ごとにやれば、朝起きたときもウキウキじゃよ」

ⓤ「なるほど。たとえはしょーもないけど考え方はいいかもね。結局いつもイヤだイヤだって思うからいけないのよ。自己暗示にかかって、たいしてイヤでもないのに、本当にユーウツになっちゃう。もっと軽く脳天気に考えてみたらどうかな」

㊦「うひょひょーい、てな感じじゃな」

INFORMATION インフォメーション

J&P渋谷店が「ザ・広場」を開催！

J&P渋谷店からのお知らせです。毎月第1日曜日に開催していた〝定例新作ソフト発表会〟がモデルチェンジ！

タイトルは〝ザ・広場〟。毎月第2日曜日、第一部が14：00〜14：50、第二部が15：00〜15：50、第三部が16：00〜16：50。

J&P渋谷店4Fにおいて、メーカーとユーザーのコミュニケーションをはかるという目的で、新作ソフト、人気ソフトをつくっているメーカーの方たちによる解説、また、ゆきづまって困っている人のために、Q&Aコーナーも設置する。

入場料は無料だよ。

メーカーの方は、開催日の1週間前までに、J&P渋谷店の平田さんまでご連絡をお願いします。お問い合わせは ☎(03)496—4141。

読者のみんなも、どんどん、参加しよーね！

おなじみ、TELアドベンチャーのお誘い

大好評のテレフォンアドベンチャー。

第6弾、'87年11月8日〜'88年2月7日までは「闘う芸能プロダクション〜FIGHTER MUSIC PRODUCTION」を楽しもう。代表インフォメーションナンバーは東京(03)236-9988、札幌(011)821-9000、新潟(025)267-7000、長野(0262)35-8000、京都(075)751-7700、広島(082)252-0000、福岡(092)473-4040。

参加の際にはペンとメモの用意を忘れずに。電話番号はまちがえないように。アミューズメントクラブ・プロダクツ提供。

海外特派員報告

麗し(うるわ)の島、台湾3泊4日昼寝旅

▲台北市内のゲームセンター。いたるところにあって、ファミコンも大型モニターで遊べる

「なぁに、台湾！　アブネーナァ」
「いくら逃げても締切りが待ってっゾ」
「里帰りですかあ？」

さまざまな声をあとに空路３時間、オレは台湾の地に潜入した。街中に道教の寺がある。長い線香をかざしお祈りするバアさんがいる、中国だなー！　ん、寺の隣りにマクドナルドがある、ケンタッキーがある、セブンイレブンまであるではないか!?　習慣でセブンイレブンに入りかけたが、イカン。

さらに街の深部へと向かおう——MTVという看板が目につく。これはムービーＴＶの略で、個室でビデオを見せてくれる喫茶店のこと。ネオンがギラつく理髪院という怪しの施設もある。ハッと気づくとオレは市場のドまん中。ブタの頭、足、腸、肉のかたまり、ピリつくエビ、屋台、そして人、人、人うーむアジアだな！　かくしてオレの旅は始まった。(敏)

大江戸裏ワールド

中野豪

♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥

11月15日。曇り。今回はドラゴンジムで強力にプッシュしてる小川範子ちゃんを追っかけた。小川範子ちゃんといってもピーンとこない人も本名の谷本重美という名前に聞き覚えがあるかもしれないね。今14歳の範子ちゃんだけど、7歳の頃から子役として活躍していたんだもん。その範子ちゃんがいよいよ歌手デビュー。11月25日にシングル「涙をたばねて」、そしてこの日六本木のＣＢＳ・ソニースタジオでレコーディングした「Chime」をふくむ、4曲が歌、2曲が詩の朗読というミニＬＰが12月25日に発売される。で、びっくりしたのが彼女の歌唱力！　とても14歳とは思えない情感をこめた歌いっぷりにボクは彼女のファンになってしまった。さすが女優さん。12月25日の「金八先生スペシャル」もチェックしなくっちゃ。もっとくわしい話は次号のデータバンクをみてね。それにしてもかわいかったな。

グッズ
GOODS

自家製システム手帳リフィル

今年こそ、ちょっと大人の気分でシステム手帳を使ってみようかな、なんてひそかに考えていたキミ。どうせならこのシステム手帳作成用ソフト「でじたるりふぃる」でキミだけのオリジナル手帳を作ってみようよ。

フォーマット上にワープロ感覚で書きこむだけの簡単操作。画像取りこみ、カラー印刷、縮小印刷機能もサポートしているので、ビジュアルにうるさい人でもＯＫだね。カレンダーやスケジュール表の他に、バイオリズム出力機能なんてのも付いているので、いろいろと楽しめそう。ＰＣ9801シリーズ用で、価格は20000円（専用のプリント用紙付き）。

「でじたるりふぃる」に関するお問い合せは、ランテクス☎03(357)1355へ

さむい冬、読書の季節はこれからです。
がんがん読もう!!

EXCITING LIBRARY
エキサイティング・ライブラリー

BOOK REVIEW

パソコン日記が流行しそう

作家、翻訳家として活躍中の矢野徹が、『ウィザードリィ』を通じて、ゲームのおもしろさを知り、さらにコンピューターのおもしろさにも気づいた過程を、つづったというか、打ちこんだ記録。この本のきっかけとなった1冊の本を贈った安田均に捧げられる。

▲ウイザードリィ日記
矢野徹著 (株)エム.アイ.エー 1600円

身近なテーマがSFすると?

基本的には「SFマガジン」から選出された短編だが、巻末の、「ドリーム・キャスター」だけは書き下ろし。

パソコン少年のキミなら充分、楽しめる、パソコンSFだよ。

少年の夢と少女の夢のソフィスティケートされた形がここにあるという感じだ。

▲あけめやみとじめやみ
久美沙織著 ハヤカワ文庫 400円

ライダー必読の書でしょう

アイリッシュ海に浮かぶ小さな島、マン島。

ライダーなら誰もが出場を夢見るT・Tレースの開催地だ。2年前に250ccクラス日本チャンプだった沢木亮は日本選手権を放棄し、ひとりマン島へ渡った。日本人リョウは果たして世界にどこまで通用するのか?

▲マン島に死す
泉優二著
角川文庫
380円

ひろコの 今月の一冊

▲ママ・アイ ラブ ユー W.サローヤン著 岸田今日子、内藤誠訳 新潮文庫 400円

ママ・ガールを育てちゃったキラキラヒメの物語

マイナーメジャーのウィリアム・サローヤンのキラキラの小説。おとなのための童話ともいえるかもしれない。

〝汗〟や〝根性〟や〝妬み〟なんかが全然出てこない女優の物語ってのも珍しいと思う。それというのも、視点人物が9歳の女の子で、ママでもあり親友でもあるママ・ガールを本物の女優にしたてあげ、そればかりか、芝居自体を成功に導いたのもこの子なのである。

この9歳のキラキラヒメ(ピッタリの愛称・訳も良い)を見ていると、子どもっていうのは、おとなの大部分がそうであるように、自分が昔は子どもだったってことを忘れていない分だけ(彼らが自覚してないにしても)、おとなよりも賢いんじゃないかと思ってしまう。

ママ・ガールという人がまたかわいくて、頼りない人なわけで、年齢っていうのも正確な尺度にはならないのだということを感じた。

誰が言ってたのかは忘れたけど、「人は、親から育てられるんじゃなくて、子どもによって育てられる」というこのセリフ、実に真実だなぁと思える。

先江進文庫 6

コンピューターが胎児を育てちゃう!?

▶アンボーン
D.ショービン著/竹生淑子訳
ハヤカワ文庫 480円

ようやくダニエル・スティールの作品が、翻訳出版された。集英社の「旅心」という、題名とは似つかわしくない、エキティティング小説だ。

スティールの小説を分類すると、ロマンス小説ということになってしまうから、先江進文庫で薦めるべきジャンルではないかもしれない。

しかし〝愛〟を主題とはしているものの、愛を求め、愛を守り抜く女と男の生きざまは、ロマンスをバックボーンとした冒険小説であると、私には見えてしまう。

スティールを紹介したのは、キミ達にロ

BOOK REVIEW で紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部 エキサイティングライブラリー係まで。

魔法使いもタイヘンですね

老魔法使いプロスペロは、空気の中に〝悪意〟を感じた。次の瞬間、不気味なマント、蛾、鳥のばけものが彼に襲いかかった。誰がなんのためにこんなことをするのか？ ベレアーズのファンタジーがついに文庫に。冬の夜長にぜひとも読みたいね。

▲霜のなかの顔 J ベレアーズ著 浅羽英子訳 ハヤカワ文庫 340円

アニメとはひと味違うぞ

永遠のベストセラー・アニメの小説版。「ガンダム」はひとつの社会現象にまでなったことをキミたちは覚えているだろうか。宇宙世紀・0079。独立戦争をしかけてきたスペースコロニー・サイド3に対し今、地球連邦軍の「V作戦」が始まる。

▲機動戦士ガンダム I、II、III 富野由悠季著 角川文庫 各420円

影の軍団は本物をつぶせるか

前途有望なイタリア系建設会社の社長がミキサー車の下敷きになって死亡した。明らかにマフィアの手口だった。警察からも相手にされないトニーとクリスの兄弟は復讐を誓った。検事になったトニーに対し、クリスは建設会社を隠れみのに影のマフィアを組織した。

▲シャドー・マフィア上・下 J.スコット著／後藤安彦訳 角川文庫 各540円

万智ちゃんの最新作品集だ！

「いいんじゃない」なんて言い方ないんじゃない やめておけよと言われたかった。——「月刊カドカワ」にて好評連載中の〝とれたての短歌です〟がついに一冊にまとめられた。

写真はもちろん浅井愼平。69首の短歌と69葉の写真が紡ぎだす清冽な世界へ。

▲とれたての短歌です。 短歌・俵万智 写真・浅井愼平 角川書店 1100円

©1988 Charlie

地球軍に新たな危機が！

ついに出ました。「魔界水滸伝」の13巻め。

待ちくたびれちゃったファンの人も多いはず。

ネオ・テラ帝国の攻撃を受け、さらにダーク・パワーからも狙われている地球軍は、どうすれば救われるのか。

加賀四郎の考えた作戦は？

▲魔界水滸伝 栗本薫著 角川書店 640円

マンス小説をすすめるためではない。600ページの大作を私にいっき読みさせた、スティールの読みやすい文章について語りたかったのだ。この世には、読みやすい小説と、読みにくい小説がある。ル・カレの文章のように、情景の動きの少ない中に多量に出てくる人物の名前、ロバート・パーカーのように、情景が変わるたびのくどい情景描写、人物描写など、有名作家にも読みにくい文章を書く人も少なくない。

スティールの文章が読みやすいのは、おそらく、話の進行とともに、話の起こっている情景の中へ読者を引っぱりこんでしまう、雰囲気作りがうまいことにあるのだろう。そのためには、難しい文章で知性にうったえるより、平易な文章で感性にうったえる方がいい。

ずいぶんかたい話になってしまったけれど、それもこれも、今月は絶対にキミにいっき読みさせる、超エンタテイメント小説を紹介する前置きだったのだ。小説は気楽に読めるものがいい、それでいて作者のペースにいつのまにか乗せられるものがいい、そして最後に胸にじわっとくるものがあってほしい。そんな興奮小説フリークにとって、たまらない1冊が出た。これが処女作とは、デヴィット・ショービンの第2作が待ちどおしいー！

サマンサは妊娠した。お腹の子の父親とは別れることになったので、生まれてくる子をりっぱに育てるためには、なにか仕事を持たねばならなかった。ある病院の、睡眠実験の被験者となったのだが実験が進むにつれて異常なことが起こり始める。コンピューターとサマンサを結ぶ線を通して、サマンサの睡眠状態が観測されるのだが、その中に突然はっきりとした文字情報が現れ始めたのだ。不可解な文字の羅列は、しだいにコンピューターへの指令になってゆく。それに対し、コンピューターは情報を送り始める。それは胎児を発育させ、しかも高度な知識を与えるものであった。生まれるまえの胎児が、コンピュータから知識を吸収しているのだとしたら、いったいどんな赤ん坊が生まれてくるのだろうか。知識を蓄えるにしたがって、胎児はサマンサのからだからも栄養を奪い始めていた。

きっと、キミたちも、いつのまにか、ショービンのペースにのせられて、一気読みしてしまうに違いない。

しかし、こんなことが実際に起こったら恐ろしいとは思わないかい？ というわけで来週もお楽しみに。

イラスト／中村 亮

さはんじの徒然日記（つれづれにっき）

♪オイラはエディター!? 歌って踊れるエディター ヘタでもいいから オイラにも一曲歌わせろ！ ♪

一泊二日の社員旅行があった。行き先は箱根湯本。温泉にゆっくりはいって束の間の休息ってワケだ。オイラは今回が初参加。社員旅行ときたら宴会。宴会ときたら、かくし芸と相場は決まっている。自慢じゃないけどノドに自信があるオイラ！　宴会のヒーローになろうと、2週間前から、少年隊、マッチ、チェッカーズのレコードを買って歌のレッスン。う～ん、うまい!?

当日、宴会の時刻となり、会場へ行くと、ウッシシ、あるぞ、あるぞ、カラオケセット。

さて腹もいっぱいになり、そろそろという時、お～っと最初にご指名とはビックリ！

〝あわてるな！　落ちついて!!〟と心で言いながら「え～、チェッカーズの『ギザギザハートの子守唄』を歌います」

〝イェー〟〝ヒューヒュー〟〝パチパチパチ……〟イントロが始まり……「**♪ちっちゃな頃から悪ガキで－！♪**」（ありゃ!?）

とたんに、ビールを飲んでる奴は吹き出し、物食ってる奴は喉につまらせ、歩いてる奴はズッコケる。

「おかしいなあ。こんなはずじゃ……」と思いながらも「**♪アアーわかってくれとは言わないが～♪**」（アレレ、完全にはずれてる）

しかし男、さはんじ、ものごと、途中で投げません。爆笑の渦の中、最後まで歌いました。チックショー。二度と人前で歌わんぞ！

PUZZLE・QUIZ パズル・クイズ

これははじめてまちがいなしさがしパズル

新年にあまりにもふさわしい今回のパズル。スーパーマンが飛んで、紋付姿のブキミな男が凧上げてて、富士山のうしろで初日の出がピースしてるというこのパズルの出題意図はなんでしょう？　そーです。まちがいなしさがしなのです。

右の絵と左の絵、一見そっくりなようだけど、よーく見てちょうだい。

なんと50コのマスのうち、49コまでどこかが違ってるのだ。

左右がおなじマスはひとつだけしかないというわけ。

さて、それはどのマスでしょうか。

さがしてみてください。

答えのわかった人は官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ コンプティーク編集部まで送ってね。

正解者のうち抽選で５名の方にコンプティーク特製Ｔシャツをさしあげます。先月号の「ＲＰＧアミダ方式時間差竹取物語」の解答はＦの男でした。

みんなできたかな？　今月もがんばって解いてね。

パズル制作／草野公平

最近、パン焼き器を買った、グルメの山口さんです。

新年号は、久々に東京に戻っての「押しかけソフトハウス訪問」。'88年最初の犠牲者は、スタークラフトの山口和夫さん（35歳）であります。

H：ソフトハウスにはいられたきっかけはなんですか？

Y：22歳の時、自分でハードを作りましてね。

H：えっ？　機械を自分でつくっちゃったんですか？

Y：いや、当時はみんな自分でつくってたんですよ。それで、数当てゲームとかマッチ棒くずしといった単純なプログラムを組んで遊んでいたのが、まあきっかけといえばきっかけですか。

H：いちばん楽しいのはなにしてる時ですか。

Y：プログラムがうまく動いた時とかうまいシナリオを思いついた時ですね。

H：シュミは会社の人ですね。ほかにはなにかあります？　スポーツとか。

Y：動きまわるスポーツって嫌いなんですよね。

H：スポーツってたいてい動きまわると思うけど……。

Y：いや、テニスとか、球技は嫌いなの。スキーとか、黙々と泳ぐとか山登りなんかが好き。スキューバダイビングとかね。

H：孤独が好きなのかな？

Y：そう、ひとりで生きたい。

H：結婚してるくせに。奥さんとはどこで知り合ったんですか？

Y：彼女はソフトハウスの人にインタビューする仕事をしてたんですよ。

H：なんだかわたしみたい。それで山口さんがインタビューされたんですね。

Y：そうですね。

H：奥さんはかわいいですか。

Y：かわいいとその時は思いました。

H：やはり顔かたち重視ですかね。

Y：そりゃそうですよ。ボクはベチャっとした顔が好き。

H：どんなの？

Y：温泉紹介によく出る早坂あきよ。ふつう水着なんか着てはいるでしょ？　でも早坂あきよはスパッと裸ではいるんですね。見上げた根性。たいしたもんだ。あと、11PMのSOS歌劇団の助川ユキなんかよい。

H：知らない。性格はかえりみない？

Y：とくに破壊されてなければね。

H：ひろコもそう思う。小っちゃい頃はどんな子だったの？

Y：やせてた。これは強調したい。ボク、会社にはいった時はやせてたの。ここにはいって15kg太ったんだから。（と言って壁に張ってある写真を指さす。確かにやせてかっこよい）それで小ちゃい頃は「フトルミン」を毎日飲まされてたの。

H：なに、それ？

Y：ただのビタミン剤だと思うんだけど。ボク、幼稚園の頃は不良だったんだよね。早弁したり、先生の言うことと全部、逆のことして困らせてたの。ナイフも持ち歩いてたし。

H：ぶっそー！

Y：当時の子どもは、よくナイフ持って歩いてたんだよ。

H：そうなの？　危険だなあ。いつから温厚になったの？

Y：小学校に上がる頃、交通事故に遭って頭を強打して、昏睡状態になったんだけど、奇跡的に助かったの。昏睡から覚めた時、おとなしい子になってましたね。

H：不思議。夢はなあに？

Y：山奥で暖炉のある家でパソコン通信で仕事したい。

山口さんからのプレゼントは、テクナのダイバーナイフのミニチュア。

この間、サイパンへ行って、スキューバダイビングを楽しんできたそうです。

うらやましい！　次回のゲストは、フォアチューンの鈴木さんです。

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

ゆずりたい

●MSX2用ソフト「アシュギーネ」と「メタルギア」を各3000～3500円で譲ります。新品同様です。箱、マニュアル付です。W〒でご連絡を。〒857-11長崎県佐世保市沖新町6-7　佐々木健一

●X1用5インチソフト「ファンタジーⅠ、Ⅱ」を各5000円、「ザナドゥ」「ザナドゥ・シナリオⅡ」「夢幻戦士ヴァリス」「夢幻の心臓Ⅱ」「ハイドライド2」「ロボレス2001」「エルスリード」を各4500円、「スーパーマリオブラザーズSP」「野球狂」を各3000円、X1用テープ「ハイドライド」「ブラックオニキス」「ドラゴンスレイヤー」「ゼビウス」を各2500円、セガマークⅢ用ソフト「エンデューロレーサー」「魔界列伝」を各3000円で譲ります。すべて新品同様で箱、マニュアル有、価格は送料込みです。W〒で連絡を。〒671-25兵庫県宍粟郡山崎町千本屋399　赤木理博

●PC8801SRシリーズ用「三国志」「信長の野望・全国版」「イース」「リターン・オブ・イシター」「ルクソール」「サイキックウォー」「プロデュース」「グラディウス」「アルカノイド」を各3000円、「アルゴー」「マカカーラ」を各2000円、MSX用「女神転生」を3000円、ファミコンソフト「聖闘士星矢」を2500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、W〒で連絡を。〒855長崎県島原市片野564　吉村勝治

●PC8801mkⅡSR用ソフト「覇邪の封印」（フィギュア、布製マップ付）、「北斗の拳」を各2800円で、「ザナドゥ」「ハイドライドⅡ」を名3000円で、「リターン・オブ・インシター」を3200円で譲ります。全部、箱、マニュアル付、送料はこちら持ち。W〒での連絡をお待ちしております。〒966山形県新庄市若葉町10-31　佐々木宏

ゆずってホシイ

●FM77用3.5″2Dソフト「信長の野望・全国版」「三国志」「ブラスティー」、FM77AV用3.5″2Dソフト「シルフィード」「信長の野望・全国版」「ガンダーラ」「ヴァリス」「イース」「女神転生」「覇邪の封印」を

ひろコの直撃インタビュー

小田嶋〝茶豪〟隆氏の巻

近頃、オダジマタカシの人気が赤丸急上昇だそうである。近頃ノッてる彼は結婚まで間近だそうである。今回はそんな彼をオフィスに訪ねてみた。あいの手は、事務所社長、広野〝神出鬼没・エレベーター通勤〟幸治氏にお願いした。

H：フィアンセはどんな人ですか？
㊜：いい人です。
H：抽象的。顔なんか誰に似てます？
㊜：しいていえばダイアン・キートン。
O：そうお？
H：そういうタイプが好きなの？
O：いや、手近な人が良い。
H：昔からコンピューター少年だったの？
O：いや。大学は教育学部で某食品メーカーに就職、ローラースケートで骨折、好機を逃がさずからだの細部まで治療して、なんとなく会社に復帰できずに辞めたんです。それでブラブラと、近所（赤羽）の小学校で雑役、まあ、理科の実験のるつぼを数えて揃えたり淡々と日々を送り、次はラジオ局で送られてきたFAXを延々と切り続ける仕事をしていたら、飲み屋で知り合ったおじさんから、コンピューターの本を書かないかとの誘いがあったの。著者紹介の欄には放送作家とあった。
H：開運したんだ。
㊜：オダジマ君のおじいさんが新興宗教の…
H：始祖？
O：まあ。福神会という郵便布教で、祖父が亡くなってからは自然消滅したんだけどね、ボクもバイトで信者に打ち出の小槌を送ったりしてましたね。（笑）
H：映画は好きなんですか？
O：ボクは、全編通して見るのが苦痛でね。ハイライトシーンしか見たくないの。だからビデオで早まわしで見て理解できる映画が好きです。
H：スタローン関係とか？
O：そうね。あとジャッキー・チェン関係なんかを追ってます。
H：ニックネームはなあに？
O：べつにないけど、母が〝茶豪〟と呼んでます。暇な時、テレビ観ながら一日中、お茶飲んでるんだけど一升飲んでも乱れません。

イラスト／中野豪

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

4000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒399-55長野県木曽郡大桑村須原580-1　樋野博幸

●X1ターボ用5Dソフト「A列車で行こう」「ウルティマⅣ」「ぎゅわんぶらあ自己中心派」「三国志」「ザナドゥ」「ザナドゥ・シナリオⅡ」「ファンタジーⅠ、Ⅱ」を各2500～4000円程度で譲ってください。マニュアル付を希望。W〒でよろしく。〒965福島県会津若松市花見ケ丘1-2-14　青木　守

●PC8801SM5D用ソフト「イース」「ガンダーラ」「カサブランカに愛を」「大戦略88」その他SLG、RPG、野球ゲームなどを安価で譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。〒850長崎県長崎市西山4-446-1　林田弘美

●FM77AV専用モニターTV(FMTV151または152)を4万5000円以下で譲ってください。(送料込み)まずはW〒で連絡を。〒734広島県広島市南区3-6-24翠ハイム205　青木洋一

●D&Dベーシックセット、エキスパートセットを1000円、コンパニオンセットを2000円ぐらいで譲ってください。多少のキズは気にさません。安く譲ってくれる方を優先します。まずはW〒で。〒729-22広島県三原市幸崎町能地544-1　河南智洋

交換したい

●PC8801SR用ソフト「プリンセスクエスト」「夢幻の心臓Ⅱ」「マカカーラ」を各2500円ぐらいで譲ってください。送料は当方が負担。W〒で連絡を。〒028-33岩手県紫波郡紫波町彦部宇野上17　佐藤栄治

●当方のPC8801用5″2Dソフト「ブラスティー」「ハイドライドⅡ」「ファンタジー」「ウィザードリィ」「イース」とあなたの「ガンダーラ」「アルバトロス」「バビロン」「マカカーラ」「グラディウス」のいずれかを交換してください。説明書はお互いつけましょう。まずW〒で。〒961-02福島県白河市大字借字高橋4-1　鈴木　竜

●当方のPC8801SR用5″2Dソフト「新竹取物語」「ナイザー」「ブラスティー」のいずれかと、あなたの「ウィル」「夢幻の心臓Ⅱ」「ジーザス」のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒573大阪府枚方尊寺町28-1-202　樋野恵一

●当方のX1用5″2Dソフト「ウィザードリィ1,2,3」「グラディウス」「覇邪の封印」「殺人倶楽部」「めぞん一刻」「ヴァリス」「九玉伝」とあなたの「ウルティマⅣ」「エルスリード」「ガイアの紋章」「マンハッタンレクイエム」「信長の野望・全国版」「大戦略X1」「イース」と交換してください。箱、マニュアル、付属品の有無を書いて、W〒で連絡してください。気長に待ちます。〒417静岡県富士市比奈1498　高橋知敬

●当方のPC8801mkⅡ用ソフト「ガイアの紋章」「ロマンシア」「ザナドゥ」「ザナドゥ・シナリオⅡ」「信長の野望・全国版」のいずれかと、あなたの「大戦略88」「三国志」「A列車で行こう」のいずれかを交換してください。当方はすべて箱、マニュアル付、あなたも箱、マニュアルをつけてください。W〒で連絡を。〒896鹿児島県串木野市美住野86　武藤健太郎

会員募集etc

●「PC―ソフトウェア」会員募集中
PC8801シリーズのディスクユーザーを募集しております。活動内容は、ソフトの情報交換、月1回PCSWマガジン(AVGの解答、Q&Aなど満載)を発行しております。ソフトは約400本所有。くわしくは60円切手を同封の上。下記までご連絡を。〒737―01広島県呉市広横路8―13　川本祐一

●「リターン・PC・クラブ」会員募集
PC8801シリーズ及びPC9801の2HDユーザーを対象にしたクラブです。主な活動は、ソフトの開発と情報交換です。特にビジネスソフト(一般、教育)の開発に力を入れています。もちろん、ゲームのヒントや解答も発表します。くわしくは60円切手同封の上、下記まで。〒284千葉県四街道市四街道1552　安藤哲也

●"DASH"会員募集中!!
PC8801シリーズのユーザーの方、ゲーム、プログラムなどに興味のある方ならどなたでも大歓迎です。あなたの作ったプログラムが会誌に載りますよ。入会金なし、月会費200円。60円切手を同封の上、下記へ。〒376群馬県桐生市琴平町11-28　早坂隆志

●"山形純愛倶楽部"会員募集中
当クラブではPC8801シリーズとX1シリーズの会員を募集。60円切手を同封してね。〒990山形県山形市城西町5-2-22　後藤清和

先月の懺悔

121ページの「ロードス島戦記」の"読者のつくったNPC"、イミアナを考えてくれたのは円山恵さんで、丸山恵さんではありません。失礼しました。

201ページの「ハードバックページ」の"ニュープロダクツ"のカシオ製品、3点、これのキャプションがごちゃごちゃになってるんだよね。見ればわかるとは思うけど。

コンプティーク ネットワーク

あけましておめでとう。
このシーズン、新作ソフトが目白押しだけど、キミはどれをえらんだかな?
プレイしたあとは、コンプティークにハガキを!

イラスト/椙村嘉一

今月も新部員が続々誕生

新年号にしては、地味な幕明けの「コンプティーク・ネットワーク」。今回、新部員になったのはいずれも「僕は見つけた!! 私は知っている!!」からの推せんです。関西、東海、九州と日本列島の南西部の活躍がめだちました。

福岡県の内くんは『ウルティマⅣ』で、ダンジョン内でのプレイ時間が短くなる方法を発見してくれた。熊本県の上園くんも『ウルティマⅣ』。戦闘をせずに、自分のキャラクターのレベルをアップさせる方法を見つけました。

愛知県の倉橋くんは『ワールドゴルフII』でいきなり「世界トッププロ」で試合ができる方法を発見、大阪府の矢野くんも『ワールドゴルフII』。絶対に優勝でき、賞金を稼ぐ方法を発見してくれた。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ!

スーパースペシャル	11pts.~
スペシャル	6~10pts.
ジェネラル	1~5pts.

情報部員名簿 前号追加分

General

■内　裕治〈福岡県〉(1)

■上園　彰〈熊本県〉(1)

■倉橋秀幸〈愛知県〉(1)

■矢野孝文〈大阪府〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはFCディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製TELカードと希望ソフト1本。ジェネラルには特製Tシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはFCディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。

▲麻宮騎亜先生直筆のTELカード

▲ジェネラルに贈られるTシャツ

コンプティーク 情報部員証 Super Special
◀情報部員には部員証が贈られる

ニューモデル ぞくぞく 登場！

ますます 楽しいパソコンライフ！

充実のサポート体制

1. 全品長期保証付（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。（1〜72回払いＯＫ）
4. 代金引換システム。（商品引渡時の代金支払いでＯＫ）
5. ボーナス2回払いＯＫ。（月々のお支払いはなし）
6. 夏のボーナス一括払いＯＫ。
7. 全国無料配達・配達日指定ＯＫ。
8. （日曜・祭日配達可。離島は有料）

お申し込みは料金無料のフリーダイヤル 0120-009898で!!

15音源搭載による強力サウンド新88シリーズ登場。

PC-8801FA

1 88FA 純正基本セット（電話にて）

PC-8801FA 168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) 118,000円
5インチ2D×10枚(3M) 17,000円
定価合計 303,000円

ゲームソフト"ウルティマⅣ"サービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス17,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,400円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

2 88FA お買得基本セット（電話にて）

PC-8801FA 168,000円
PC-KD855 69,800円
5インチ2D×10枚(3M) 17,000円
定価合計 254,800円

ゲームソフト"ウルティマⅣ"サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス22,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス18,800円×4回
6,400円×36回	ボーナス なし

3 88FA お買得ワープロセット（33%引）

PC-8801FA(本体特価160,000円) 168,000円
CU-14AD(0.31ピッチ、高解像度アナログCRT) 84,800円
TR-24CL(日本語カラー熱転写プリンター) 69,800円
プリンターケーブル 4,500円
スーパー春望プライマリーⅡ(ワープロソフト) 17,800円
5インチ2D×10枚(3M) 17,000円
ED-3000(パソコンデスク) 22,800円
定価合計 384,700円

特価258,000円

8,000円×24回	ボーナス22,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

4 88FA オーディオビジュアルセット（電話にて）

PC-8801FA 168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) 118,000円
PC-8801-17(ビデオアートボード) 49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール) 15,000円
PS-88-013-2W(インスタントミュージック) 14,000円
PC-8872(マウス) 9,800円
PC-PR406H(カラー熱転写プリンター) 94,800円
5インチ2D×10枚(3M) 17,000円
定価合計 486,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
6,500円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA

5 88MA 純正基本セット（電話にて）

PC-8801MA 198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) 118,000円
5インチ2HD×10枚(3M) 24,000円
定価合計 340,000円

ゲームソフト"ウルティマⅣ"サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

6 88MA お買得ワープロセット（35%引）

PC-8801MA(本体特価188,000円) 198,000円
PC-KD854(0.39ピッチ、4,050文字CRT) 89,800円
TR-24CL(日本語カラー熱転写プリンター) 69,800円
プリンターケーブル 4,500円
ユーカラart(ワープロソフト) 30,000円
PC-8872(マウス) 9,800円
5インチ2HD×10枚(3M) 24,000円
ED-3000(パソコンデスク) 22,800円
定価合計 448,700円

特価289,000円

9,000円×24回	ボーナス25,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

PC-88VA

7 88VA 純正基本セット（電話にて）

PC-88VA 298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応) 99,800円
5インチ2HD×10枚(3M) 24,000円
定価合計 421,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス18,600円×10回
6,100円×60回	ボーナス なし

8 88VA 純正アートセット（電話にて）

PC-88VA 298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字アナログCRT) 115,000円
PC-PR101TL(80桁、カラー熱転写プリンター) 79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能) 39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ) 28,000円
5インチ2HD×10枚(3M) 24,000円
定価合計 584,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
8,500円×60回	ボーナス なし

9 88VA お買得ワープロセット（32%引）

PC-88VA(本体特価283,000円) 298,000円
PC-TV352(TV付、4,050文字CRT) 115,000円
TR-24CL(日本語カラー熱転写プリンター) 69,800円
プリンターケーブル 4,500円
ユーカラmini(ワープロソフト) 9,800円
5インチ2HD×10枚(3M) 24,000円
ED-3000(パソコンデスク) 22,800円
定価合計 543,900円

特価369,000円

8,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
7,500円×60回	ボーナス なし

FM77 AV20・40EX

10 77AV20EX お買得基本セット（電話にて）

FM-77AV20EX 128,000円
FMTV-152 89,800円
定価合計 217,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
4,600円×48回	ボーナス なし

11 77AV20EX お買得ワープロセット（電話にて）

FM-77AV20EX 128,000円
FM-TV152(TV付専用2,000文字CRT) 89,800円
TR-24CLf 69,800円
プリンターケーブル 4,500円
いろどり(グラフィック・ワープロ) 25,000円
3.5インチ2D×10枚 17,000円
定価合計 334,100円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
5,800円×48回	ボーナス なし

12 77AV40EX お買得基本セット（電話にて）

FM-77AV40EX 168,000円
FMDPC231D 89,800円
定価合計 257,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス26,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤル 0120-009898

藤沢	0466(43)1775	東京	03(226)9286
		静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
函館	0138(27)5629	大阪	06(362)5057
盛岡	0196(24)3172	岡山	0862(24)5524
仙台	022(267)5371	高松	0878(33)0663
新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
長野	0262(35)5661	福岡	092(481)0502
金沢	0762(24)2251	熊本	096(363)5077
宇都宮	0286(27)3226	鹿児島	0992(56)3973
千葉	0472(50)9523	FAX	0466(43)1265

受付時間 AM9:30 〜 PM9:00
電話一本即納!!

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

13 X1ターボZ 純正基本セット (電話にて)

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、4,050文字CRT)	129,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	371,800円

ゲームソフト"ウルティマIV"サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
3,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。
ブラックタイプも新登場。

14 X68000 純正基本セット (電話にて)

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円

当店はX68000の認定販売店です。電話にてお確かめ下さい。

全品半年保証付 お買得中古パソコン

機種	特価
PC-8801mkII SR/30	99,800円より
PC-8801mkII FR/30	98,000円より
PC-8801mkII/30	55,000円より
PC-8801mkII MR	119,800円より
MZ-2521	69,800円より
MZ-2531	79,800円より
CZ-870C	109,800円より
CZ-880C	138,000円より
CZ-822C	69,800円より
CZ-856C	74,800円より
FM-77AV/2	68,000円より
CZ-820C	38,000円より

HITBIT MSX2 HB-F1XD

15 F1XD お買得基本セット (電話にて)

HB-F1XD	54,800円
CPV-14CD2	89,800円
HBK-0821	3,500円
定価合計	148,100円

ウェーブ・アイ特価

7,800円×18回	ボーナス なし
6,000円×24回	ボーナス なし
4,200円×36回	ボーナス なし

HITBIT MSX2 HB-F1II

16 F1II お買得基本セット (電話にて)

HB-F1II	29,800円
CPV-14CD2	89,800円
HBK-0821	3,500円
定価合計	123,100円

ウェーブ・アイ特価

9,500円×12回	ボーナス なし
6,500円×18回	ボーナス なし
5,000円×24回	ボーナス なし

17 パナソニックA1mkII お買得基本セット (電話にて)

FS-A1mkII	29,800円
TH-14G1(TV付、2,000文字CRT)	66,000円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	100,300円

ゲームソフト"スーパーレイドック"サービス

ウェーブ・アイ特価

4,400円×12回	ボーナス40,000円×2回
3,000円×18回	ボーナス14,400円×3回
4,000円×24回	ボーナス なし

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

至新宿 小田急江ノ島線 至藤沢 湘南台駅 忠実屋 横浜銀行 植木屋 相鉄ローゼン ウェーブ・アイ P サービスセンター お客様専用駐車場 藤沢街道 湘南台公園

湘南台店☎0466-43-1771

三ッ境店☎045-363-7044

● おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブアイ コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

年内無休

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 ㈱ウェーブ・アイ

Hard Pack Page

今月も新製品がたくさん出ました。MSXあり、ラップトップあり、スキャナーありとバラエティに富んだラインナップ。またまた頭痛の続く季節がやってきましたね。でも、こんなにたくさん出ると、やっぱりうれしいなっと!!

今年も松下さんはやりました。新「A1」が2機種登場!

去年の暮れにシンプルで低価格な、「A1」で大ヒットを飛ばした松下だけど、今年はホームランをねらった新製品「FS-A1MK2」(29,800円)と「FS-A1F」(54,800)を出したぞ。

この「FS-A1」は両機種ともに低価格ながら、VRAM128キロバイト、将来の拡張が楽なダブルスロット、独立したテンキー、ゲームの一時停止ができるポーズ機能、色がきれいなRGB出力、プリンターインターフェイスまでも内蔵したしっかり者だ。

▲松下電器「FS-A1F」(54,800円)

▲松下電器「FS-A1MK2」(29,800円)

「FS-A1MK2」は、あの「A1」の後継機種で、なんと連射式のジョイパッドまで付属になった遊び心満載のモデル。デジタル時計、電卓、カレンダーなどのちょっと便利なソフトの他、1秒間に何回連射できるかを数えるヒットカウンタや、ルーレット、スピードクジなどのソフトも内蔵されているぞ。「FS-A1F」は、2DD720キロバイトの容量を持つ3.5インチフロッピーを1台とJISの第1水準漢字ROMを内蔵したより本格的なモデル。付属する実用ソフトもディスク版のもので、グラフィックツール(お絵かきソフトね)、住所録などをデータベースする時などに使うカードファイルなど、より本格的なアプリケーションだ。単漢字変換用のROMも内蔵されているからで、それらのソフトで漢字を使うことも簡単だよ。

しかし、ソニーさんと松下さんは、過激な値段で出しますねー。今やフロッピー1台内蔵のMSX2は5万円ちょいだもんね。MSX2も、いよいよフロッピー当たり前の時代がやってきたんだね。

それから、この後「A1」のキャラクター「アシュギーネ」を使ったゲームが2本発売されるぞ。一つはT&Eソフトの「アシュギーネ虚空の牙城」、もう一つは、マイクロキャビンの「アシュギーネ復讐の炎」だ。コンプティーク編集部内でも「前作より、ずっとおもしろい」という評判になっているからこちらも要チェックだよ。

問い合せ/松下電器 ☎(06)900-1151

イラスト/スージィ甘金

▶エプソン「ＰＣ-286Ｌ」

初の98互換ラップトップ登場

エプソンがついに98の互換機ラップトップ「ＰＣ-286」を発売した。ＶＭと完全互換になるのではないかと期待されていた98ＬＴの後継機種が、結局ＶＭ互換にならなかっただけに、この「ＰＣ-286Ｌ」を待ちに待っていた人も多いんじゃないかな？

「ＰＣ-286Ｌ」は、使っている液晶ディスプレイの違い、ハードディスクの内蔵の有無などで３つのモデルに分かれる。普通の液晶ディスプレイ＋3.5インチフロッピー2台内蔵が「ＳＴＤ-Ｓ」(318,000円)。バックライト付きの液晶ディスプレイ＋3.5インチフロッピー２台内蔵が「ＳＴＤ-Ｎ」(348,000円)。バックライト付きの液晶ディスプレイ＋3.5インチフロッピー1台＋10メガバイトハードディスク1台内蔵が「Ｈ10-Ｎ」(468,000円) だ。

「ＳＴＤ-Ｓ」､「ＳＴＤ-Ｎ」は、ＡＣアダプタを使う以外に､「ＳＴＤ-Ｓ」で３時間､「ＳＴＤ-Ｎ」で1時間内蔵のニッカド電池で動かせるから、短時間なら新幹線の中や喫茶店で使うこともできるし(「Ｈ10-Ｎ」はＡＣアダプタのみ)、マウスインターフェイスやＣＲＴインターフェイスまで内蔵されているから、持ち歩かない時は、カラーディスプレイを接続して使うこともできるぞ。問い合せ／エプソン　☎(03)377-7001

縦型・マンハッタンタイプの新しいＸ１と、新しいturboZシリーズ！

▲シャープ　Ｘ１twin

Ｘ１シリーズ・Ｘ１turboZシリーズに新製品が出た。

まずは、Ｘ１twin(99800円)。従来のＸ１の機能に加え、新たにＰＣエンジンに採用されたＨＥシステムを搭載。つまり、ＰＣエンジンのゲームをＸ１で楽しむことができるってわけ。5インチのフロッピーディスクドライブを１基内蔵(もう１基増設可能)。X68000みたいな縦型モデルです。

もうひとつのＸ１turboZII (179800円) は、メインメモリを128Kバイトに拡張し、AVに対応したNEW Z-BASICを搭載した高機能タイプ。これからはＸ１も目が離せませんぜ。

値段ダウン機能アップの77

77がモデルチェンジした。新しいモデルは「ＦＭ77ＡＶ20ＥＸ」(価格128,000円)と「同40ＥＸ」(価格168,000円)の２つ。改善点は、ＣＰＵの処理能力の向上(約25パーセント)、BASICの日本語表示のスピードアップ(約２倍)など。同時にハンディスキャナ(24,000円、インターフェースカード15,000円)やパソコン通信用のソフト「ＦＭテレアクト/ＡＶ通信」(15,000円)なども発売された。問い合せ/富士通　☎(03)216-3211

▲富士通「ＦＭ77ＡＶ40ＥＸ」(168,000円)

パソコンユーザー待望のお手頃価格のハンディスキャナー続々登場

▲立石電機「ＨＳ10Ｒ」(49,800円)

▲ＨＡＬ研究所「ハンディスキャナー98」(29,800円)

パーソナルワープロに先を越されていたハンディスキャナー、ここに来てパソコン用の物が続々登場してきた。

上の写真は、立石電機のＰＣ-9801、8801､100シリーズ用のハンディスキャナー「ＨＳ10Ｒ」、104ミリ幅（Ａ6サイズ）を読みこめるもので､価格は49,800円。6種類の読み取り方式を持っているが、注目は新開発の「誤差拡散方式」というもの。これを使うと64階調以上で読みこめ、写真などこれまできれいに読みこめなかった物でもバッチリだ。

下の写真は、ＨＡＬ研究所のＰＣ-9800用の「ハンディスキャナー98」。シンプルな機能をコンパクトにまとめて、29,800円という低価格を実現している。読み取りは64ミリ幅。問い合せ／立石電機　☎(03)436-7266　ＨＡＬ研究所　☎(03)252-5561

ZOOM UP

日本電気 NET JACK

手軽にパソコン通信 NET JACKで楽々通信!!

●NET JACKでホイチョイ通信!!

『NET JACK』は、これまでの「パソコン通信＝パソコン(あるいはワープロ)＋モデム」という常識を根底からくつがえす、とんでもない製品である。大げさに言えば、ソニーが「ウォークマン」で「ヘッドホンステレオ」という新しいジャンルを切りひらいたように、『NET JACK』は「ホイチョイパソコン通信」という新ジャンルを切りひらく画期的製品と言っても過言ではない(かな?)。前置きはこれくらいにして、『NET JACK』の試用感を紹介してみよう。

オールインワンです。

『NET JACK』を一言で言うなら、これ1台でパソコン通信に必要な機器、機能のすべてを持っている“お手軽パソコン通信マシン”だ。パソコン本体、モデム、通信ソフトの各機能が、この小さななかにすべて内蔵されている。写真を見れば分かると思うけど、この『NET JACK』には、電卓状の数字キーの上にABC順に並んだアルファベットキーが付いて、

表示は普通のテレビに接続して行なう(『NET JACK』からの映像出力はビデオ信号だから、ビデオ端子のないテレビの場合は、RFモジュレーターが必要だ)。内蔵されているモデムは通信速度が300ボーのもので、ダイヤル、プッシュどちらの回線でも使える。

本体が小さいから「これ、電池で動くのかな?」と思う人も多いかと思うが、電源は付属のACアダプターを使う。

パソコン本体やモデムなど、それまで場所をくっていた装置がいらない、省スペース志向のパソコン通信グッズだ。

配線は、分岐器がキモ

くわしい使い方は、追って説明するとして、とりあえず配線の仕方を説明しよう。配線は、図にあるようにいたって簡単だ。パソコンやファミコン、ステレオの配線に苦労しない人ならば、誰でもできる。しいてめんどうな部分をあげるとすると、電話機と『NET JACK』の両方に電話がつながる部分に分岐器を付けなければいけないこと。分岐器の取り付けは、工事資格のある人にやってもらう事が法律上は必要になる(自分で部品を買ってきてやっても簡単にできるけど、これは法律上いちおうイケナイ事になっている。でもこんな簡単な工事、資格がないとやれないのは不思議ではある)。

何はともあれ、つながってしまえば、もうこっちのもの。さっそくパソコン通信を開始してみた。

通信ソフトはなかなかのでき

パソコン通信を楽しむのに、何よりも重要なポイントは通信ソフトの出来不出来だ。『NET JACK』のように通信ソフトが内蔵されていて、取り替える事ができない場合は特に気になる点だ。結論から言えば、内蔵された通信ソフトはなかなかのものと言える。

毎回電話をかけたりIDやパスワードを手で入力する代わりに自動的にやってくれる自動ログイン機能、その自動ログイン機能を他人に使われないようにする暗証番号機能があるし、スクロールして画面の上に流れてしまった内容を見るためのスクロールアップ・ダウン(12画面分)機能もある。

画面表示も1行29文字表示と、40文字表示が切り替えられ、画面の地を白にするか青にするかも切り替えられる。JIS第1水準の

NET JACKの接続図

漢字ROMを内蔵しているから、もちろん漢字を表示できる。

アルファベット・キーしかないと書いたので、文字入力が気になっている人、心配御無用。モードの切り替えでローマ字カナによるカタカナ、ひらがなが入れられる。

ちょっと変わっているのは「チャット画面」と呼ばれるもの。この画面にすると通常の通信内容は画面の上10行に表示され、キミの入力中の文章は、下2行に表示される。これならチャットの最中にも相手の書いたメッセージと、キミの書いたメッセージが画面の上でグチャグチャになることもないね。これはちょっとしたアイディア賞ものと言える。

ちょっと気になるのは……

欠点というよりも製品コンセプトの違いからくるものだろうけど、この『NET JACK』にも、本格的なパソコン通信システムと比べると気になる部分もある。

まずは、漢字の入力のできないことだ。こんな低価格の機械に、ローマ字漢字変換を求める方が無理だとは思うけれど、今やパソコン通信も漢字によるメッセージが主流になりつつある。できれば欲しい機能ではある。

2番目に気になるのは、通信内容をプリンターに印字したり、フロッピーなどに保存する事ができない点だ。読みっぱなしに徹する覚悟が必要だね。

どうしても今後改良して欲しいのは内蔵モデム。今や1200ボーは当たり前、ボチボチ2400ボーも普及し始めるという時期にこのスピードでは、ちょっと物足りない。それにせっかく『NET JACK』が安くても、電話代がかさんでしまう。最低1200ボーにして欲しいところ。

一から始める人は「買い」だ

気になる事もいくつかあるけど、これだけの機能を持っていて、それで29,800円というのは安い。

パソコンを持ってる人なら、モデムと通信ソフトを、これくらいのお金で手に入れることもできるけど、一から始める人には、これ以上安くあげる方法はない。

パソコン通信をしてみたいけれど、どれくらい通信するのか分からない。そのために何十万も出すわけにはいかない、と思っている人がパソコン通信を体験してみる道具として『NET JACK』は魅力的だ。キーボードが変わっているのも、慣れればけっこう早く打てるようになると思うし、これ1台でも相当楽しめるだろう。あれこれ悩むよりもとりあえず、こいつでスタートしてみるのは良い考えだ。

それにしても、こんな専用機が出てくるなんて、パソコン通信もメジャーになってきたもんだね。

イラスト/スージィ甘金

WELCOME TO Macintosh

マッキントッシュにものすごいゲームが現れた。その名は「クォータースタッフ」。作ったのはシミュレーテッド・エンバイロメント・システムズというカリフォルニアの無名ソフトハウスだけど、このゲームを発売するや爆発的な人気を獲得。今月はこのゲームを緊急リポートしちゃうゾ。

このゲームのためにマックを買うのだ！

『クォータースタッフ』を、ひとことでいうなら「マルチキャラクタ・テキスト・ロールプレイング・ゲーム」。ようするにゲームの状況説明はテキスト中心で、コマンドもアドベンチャーゲームふうに「動詞＋名詞」の形式で入力していくんだけど、ゲーム自体の作りは各キャラクタの状態を表すパラメータがこまかく規定されていたりして、完全にロールプレイングなんだ。

ボクもつい最近、システムサコムの佐藤さんに教えられて入手したばかりで、まだほんの2～3日しか遊んでいないんだけど、まあとにかくすごい。どこまで奥行きがあるものやら見当もつかないし、正直なところコマンド入力が自由すぎて、どう進めていいのかもよくわからない。けれどもムチャクチャ歯ごたえがあって、ムチャクチャ面白そうなゲームであることだけはまちがいない。

ゲームは、ボード版の「ダンジョン＆ドラゴンズ」をコンピュータ上にそのまま移植したような雰囲気で進行する。あたらしい場所に進んで「Look」とやると、回りの状況がひととおり説明され、アイテムや生き物（モンスターなど）の名前が示される。これに対応して、「unlock the south door」（南側のドアのカギをはずせ）などといったぐあいに、動詞＋名詞のコマンドを入力していくわけだ。

自分側のパーティーメンバーは全部で3人。最初から名前やステータスは決まっていて、「タイタス」という平均的な男性キャラクタ、「ブルーノ」というファイターふうの男性キャラクタ、それに「エオレーヌ」という女性キャ

❶

❶タイトル画面です。けっこうにぎやかなのです❷ゲームはテキストによる説明中心で行われる。ボード版のダンジョンズ＆ドラゴンズでのマスターの役目をマックがやってくれるってしかけ❸いよいよゲーム開始。主な動詞／アイテム名や、各自のステータスはプルダウンメニューに入っている❹マップはごらんのとおり。別ウィンドウに自動的に作成されていく。（もっとも、霧がかかっていたり、たいまつが消えたりすると見えなくなるけど……）

❷

❸

❹

❺
▲押せば命の泉わく？　不思議な泉の全景。このように場所やアイテムによってはグラフィックスが表示される

ラクタという構成だ。それぞれ持ち物の体積と重量に制限があって、たとえばかさばるものを持っていると、通路をとおれなかったりする。

メンバー３人は別々に行動することもできるし、グループ行動することもできる。グループで行動するときには、１人がリーダーとなって行き先を決められる。同じ場所に３人いるわけだから、たとえば３つのアイテムを１回のターンで全部調べてしまうとか、３人がかりで１匹のモンスターを攻撃するといった連携プレーができる。

別々に移動するときは、それぞれのメンバーの行動が、独立したウィンドウ内に表示される。たとえば、ある洞窟に入ろうとすると、寒さのせいで体力がどんどん減っていって、最後には凍え死んでしまう。これに対抗するための「Resist cold ring」(寒さに耐える指輪) は、別の部屋で見つかるのだけど１個しかないから、これをつけて洞窟に入れるのは１人だけとなってしまう。また落し穴に１人だけ落ちて閉じこめられてしまうような場合もある。

こうしてパーティーは、どうやらこのゲームのマスター (作成者) の意図に操られて、しだいに離ればなれにされていったりするのだ。

いっぽう (まだゲームを深くやっていないのでくわしいことは分からないけど)、マニュアルによると、モンスターはちょっとした「人工知能」を備えているらしい。たとえばモンスターに出会っても戦うだけが能じゃないらしく、買収するとか、話しかけるとか、いろいろなコマンドに反応するらしい。モンスターと仲良くなるとメンバーに加わることもあるという。てなわけで、まったく無限に続きそうな恐ろしいゲームなのだ。

さて、この『クォーター スタッフ』というゲーム、テキスト主体で、しかも全部「英語」なんていうと、いかにも「メンドくさそー」とため息ついてるキミの姿が目に浮かぶ。けれどもこのゲーム、インフォコムのようにまったくテキストのみというわけじゃない。

そこはそれ、マックのゲームであるかぎりは、ビジュアル面も忘れられていない。たとえばパーティーが歩いた場所は、自動的にマップウィンドウにグラフィカルにマッピングされていく。自分が現在いる場所は黒い丸で示され、この丸をマウスでグイッとつかんでパーティーを移動させることもできる。

また主な動詞や移動先、各パーティーメンバーの持ち物、メンバーのいる場所に置かれているアイテムなどの名前は、ほとんどプルダウンメニューに登録されているので、キー入力に自信がない人は、マウスだけでも (タイプミスの恐れなしで) かなりの入力ができる (もっとも、慣れた人はキーボードから入力したほうが手っとりばやいけどね)。場所やアイテムによっては「Look」とコマンドを入力すると、美しいイラストがウィンドウ表示される場合もある。

そして、忘れちゃいけないのがサウンド面。この『クォーター スタッフ』にもマックのデジタル・サンプリング音がバッチリ活かされていて、パーティーメンバーがある種の動作をするたびに、本物そっくりの音がする。

たとえばメンバーに「eat food ration」(メシを食え) と命令すると、「ムシャムシャポリポリ」と音がするし、水や酒を飲むと「ゴクゴク、ッアー」というような舌を打つ音がする。傑作なのは、出口をまちがえて壁の方向に進んじゃったときで、「ゴツン！ ウウッ」という音が出る。そして恐ろしいのが落し穴などに落ちたりしたとき。大音量で「うああああああああぁぁぁぁー」という絶叫が響きわたる (これは絶対一度聞いてみる価値があるゾ)。深夜にこのゲームを一人でやっていて、この叫び声があがると、思わず背筋がゾ～ッっとしてしまう (ちなみにこのゲームのマニュアルには、「警告：当ゲームをプレイすることによって、プレイヤーが受けたいかなる精神的・肉体的結果に対しても、当社はいっさい責任を負いかねます」という冗談ともマジメともつかぬメッセージが載っている)。

とにかく「ゾーク」や「ウィザードリィ」が登場したとき以来の、画期的な超大作RPGであることはまちがいない。ああ～、これでボクの人生もパソコンゲームから一生逃れられそうもない…。

❻
❼
❻３人が別行動をとるときは、それぞれのメンバーごとにウィンドウが用意される。今は落し穴に落ちて、３人とも混乱しているところ
❼落し穴の向こうの大広間に待っていたのは、モンスター「生きている彫像」だった。いきなり攻撃してきたゾ！　とりあえずやりかえせ!?

協力／アップルコンピュータジャパン㈱　構成／㈱オーガスト

ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上（大学生が最適)、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

この号をもって、本誌は足かけ6年目に突入いたしました。こーして私たちが、なんの波乱もなく(?)仕事ができるのも、読者のみなさまのおかげと、心より感謝して、編集後記にかえさせて頂きます。
（最近よーやく挨拶なれしてきた㊰)

1年振りに高知のPSKに訪れると、F氏は四日市市に行き、M氏は立派な医者になったと聞き、短い1年の変化に驚きつつも、両氏そしてS氏、T氏も酒乱、Hなことだけは全く変わらないんだもんネ(隆)

2月号の編集後記は、取材後、編集部に電話の1本も入れず徹夜で酒を飲み、2日酔いになったあげく飲み屋にカバンを忘れてきたことに気づき青くなったホンダラ田中が登場するゾ、乞御期待!(敏)

机上乱雑で社内に名をはせている島谷は、毎月“貧乏ネタ”で編集後記を書こうとする。ダメを出し続けているのだが、彼の“僕は貧乏ではなくニュー貧乏なんだ”という主張は依然変わらない。(英)

寒い。私は冷え症で当然、体温も血圧も低い。そのため、靴下を着用しないことには足が冷たくて眠れない。こんなこと訴えたってしかたないんだけど、どっか暖かいところへ行きたいな。（潤)

今月のわたしはとても肩身が狭いのだ。なぜかって? それは言えない、言うわけにはいかない。しかし、編集部の面々が来月わたしに対して用意するであろう報復行為を考えると、夜も眠れない。(敬)

机の上から物がよくなくなる。筆記用具、定規、カッター、時には原稿や写真、新着ソフトまで。そのたびに隣から借りてきてはそれもなくしてしまうボクの机を人はブラックホールと呼ぶ。（光)

コンプティーク

1月号

昭和63年1月1日
特別定価530円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見 2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-1
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 久木敏行 *Editors* 片岡英典 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 渡辺知子 *Contributing editor* 穂原俊二 湯治泉 野尻育子 坂田純 河野崇 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 (有)ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 坂木恒善 藤野光太郎 濱田直樹 田中利昭 草刈健一 河崎実 相京茂美 矢崎治信 森田慶子 *Designer* D/hits（高木和雄）沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 *Photographers* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 瀬尾太一

 イラスト/中野豪

ドラゴン・ジム

今、欲しいもの

愛、夢、希望・・・（笑）

撮影／大熊一実

が先生の周りにワーッと走っていって、『高井さんがランドセルをわすれましたー！』って騒いで……。私はその光景見て、よけいにボーゼンとしちゃって」
――（笑）怒られた？
「それが先生は『どうして自分の口で忘れましたっていえないんですか』って怒ったんです」
――（爆笑）こう言っちゃなんだけど、麻巳ちゃんってひょっとしてスットコドッコイ？
「かんじんなとこで、間がぬけてるんです。せっかく一生懸命宿題やっても、おうちに忘れてきちゃうし。給食費なんかも、前の晩からちゃんと用意しとくのに、学校に行って袋をさかさまにしてバラまいて、小銭が足りなくなったりとか」
――（ただ笑う）
「だからね、お母さんが376円っていうときは、100円玉を3枚と、10円玉を7枚と、1円玉を6枚、紙にセロハンテープで1列にはりつけてくれてたんです」
――ダッサーイ！
「ダサイっていえば、私、鉛筆もすぐなくしちゃうのね。だからいつもお母さんが鉛筆のおし

家族と家が大好きな女のコ

おニャン子に入るまではおとなしくてコチョコチョしてた でも今はすっかり強くなりました

――個人的な話だけど、『アナウンサーぷっつん物語』のマリちゃん役、好きだったなあ。
「マリちゃんは面白い女のコでしたよね。あーゆーコを新人類って言うんでしょうね」
――麻巳ちゃんはもともと役者志望でしょ？
「いえ、そんなたいしたモノじゃなくて。映画は大好きでしたけど」
――映画はやっぱり洋画のほうが……（このとき突然オジサン登場）
オジサン（以下㋔）「高井くん！」
「先生！」
㋔「見てるよ、テレビ。キレイになっちゃって驚いたよ」
「いえ、そんな……」（笑）
㋔「知ってるよ、おニャン子っていうんだろ」
「（ひたすらテレ笑い）」
㋔「今日は何してるの？」
「取材なんです、雑誌の」
㋔「こりゃジャマしちゃいけないな。ハッハッハ。いやあ、とってもいいコだったって書いといてくださいね。ハッハッハ。じゃ、失礼」
（高笑いを残してオジサン去る）
――……誰？
「高校のときの英語の先生なんです。すごく怖い先生だったんですけどね」
――でもいいコだって言ってたね？
「そんなコトありませんよ」
――いや、麻巳ちゃんってしっかりしてそうだもん。
「全然しっかりしてません。むしろうっかりモノってカンジ」
――そう？ じゃ、忘れ物とかって多い？
「多い！ だって今までで一番大きな忘れ物がランドセルだもん」（爆笑）
――ウソでしょ？
「本当。いつもと同じように集団登校で学校に行って、いつもと同じように教室に着いて、いつもと同じように、こう、肩に手をやってランドセルをおろそうとしたんですね。そしたら、革ヒモがない」（笑）
――で、どうしたの？
「ボーゼンとしてるうちに先生が来て、みんな

りのところを削って“たかい”って書いててくれたんだけど、それってダサイですよね？」
――とことんダサイ！
「で、ときどき忘れ物箱を見ると“たかい”ってネーム入りの鉛筆がいっぱいはいってたんです」（笑）
――麻巳ちゃんてもっと神経質な女のコかと思ってたのに……
「神経質だけど、おおざっぱなんです」
――うーんナルホド……。
「中学のときも友達に言われるまで、ストッキングがデンセンしてるの気がつかなかったし」
――指摘されてやっとはきかえてたの？
「いえ、私は予備のストッキングなんて持ち歩いてなかったから、裸足でいました」（笑）
――おいおい、高井さん……。
「だって私、裸足が好きなんだもん。靴下とかストッキングって嫌い！」
――でもあなたにはタレントとしてのイメージってものがあるんだから……。
「……」（考え込む）

——でもさ、田舎のコって制服の下にジャージ着てなかった？

「着てたーっ！」(笑)

——下なんて、ひざのあたりまでまくってスカートはいてたでしょ？

「私、すっごい面白いはなし思い出しちゃった」(ひとりで大笑い)

——これ以上おかしい話があるの？

「私ソフトボール部で、わりと遅くまで練習してたんです。それで憧れてる先輩の後をつけて帰るの好きで、毎日大あわてでジャージの上に制服を着てたんです。ある日、すごく風の強い日だったんだけど、いきなりビューッと風が吹いて、スカートがめくれてジャージがまるみえになっちゃって……」

——(大爆笑)

「フツー、女のコならすぐスカートおさえるでしょ？ なのに私ったら顔をおさえてたの」

——(笑) じゃ、スカートはめくれっぱなし？

「ハイ」(笑)

——マンガみたい！ で、その後その先輩とはどうなったの？

「あんまり恥ずかしかったから、嫌いになることにしました」

——どうして自分が悪いのに嫌いになるの？ そういうときは、あきらめたっていうんじゃないの？

「いいえ、嫌いになるって決めたんです」

——嫌いになれた？

「ハイ、あっさりと」(笑)

——(もう笑い疲れた) なんだか今日の取材でこれまでのイメージがずいぶんかわったなあ。まさか高井麻巳子のインタビューでこんなに笑えるなんて思ってもみなかったよ。じゃ、最後に今欲しいものを3つあげて。

「3つですか？うーん、そうですね、愛と夢と希望！」(爆笑)

——それ、最高！ ポケットには何が入ってるの？

「小さな勇気」(トドメの大爆笑)

◀アンティークなモノが大好きという麻巳ちゃん。今日の撮影は風景にとけこんでた

●バースディコンサート 12/26大阪厚生年金会館 12/28・29品川プリンスホテル・ゴールドホール 問い合せ☎03・478・8800(ミスターミュージック)

小川範子のおっこらせ日記

87.11.3

早稲田祭で初のステージ 涙ポロポロ大熱唱

今月から始まりました「小川範子のおっこらせ日記」は私、小川範子のある1日の日記をみなさんに公開しちゃうという、なかなかテレるコーナーです。タイトルになってる“おっこらせ”っていうのは私の口ぐせ。意味はほとんどありません。単なるかけ声。フツウの人の言う“どっこいしょ”みたいなものですね。立ち上がるときや動くとき、ことあるごとに、この“おっこらせ”を口にするので、スタッフの人たちに「年寄りじみてる」なんて言われてるんですけど。

記念すべき第1回はやっぱり記念すべき私のファースト・ステージのあった11月3日のコト。正式なタイトルが「小川範子ヴァージンタッチ早稲田〜スター誕生〜」。かっこいいでしょ？

会場は早稲田大学。文化祭中だったんだけど、人の多さにびっくり。キャンパスも広くてびっくり。私の通ってる中学くらいの校舎があっちこっちにあるってカンジでした。大学生の人は学生とはいえ、大人だなーって感じました。やっぱり中学生とはぜんぜん違いますね“早稲田大学”っていうのは、難しそうって響きがあるし。

実は私、風邪ひいちゃって、昨日は熱もあったんです。今日はなんとか熱は下がったけど、ノドの調子があんまりよくないし。でも弱音なんて吐いてる場合じゃない！ もうここまできちゃったんだから、やるしかない！ 気力で勝負！ です。

1曲目はデビュー曲「涙をたばねて」。会場が暗いから、お客さんが全然見えないこともあって、緊張はナシ。うん、なかなかいい調子。それにしても、ライトがまぶしい。もう汗がたくさん出てきてる。

1曲目が終わるとMCで自己紹介。ちょっと会場が明るくなったんだけど、えーっ、こんなに人がいたの!? (あとからスタッフの人に聞いたところ、キャパが400人の教室に750人も入れちゃったそうです) うーん、これは失敗できない、と覚悟もあらたにB面の「嘆きの天使」を。

それから、今日、私をよんでくださった早稲田大学・アイドルプロデュース会の方から“歌手・小川範子”の認定証をいただきました。賞状をいただくのって、ホントに気持ちいいですね。

初めてみなさんの前で歌うことができて、やっと私も歌手になれたんだなーっていう実感がこみあげてきました。そんななワケで3曲目に歌った「気まぐれ白書」では涙が止まらなくなっちゃった。この曲はドラマ「スタンド・バイ・ミー」の主題歌で、私の大好きな曲。ドラマで演じた役のことや、歌手になりたいって思ってた子供の頃のこと、いろんなことが頭でグルグル回って、涙がポロポロ。歌えなくなったら、みんなが「範子ちゃんガンバッテ！」って言ってくれて、嬉しくてまたポロポロ。

最後に「涙をたばねて」を歌ってさようなら。九州や大阪から来てくれた人もいたし、もっとみんなと一緒にいたかったな。

今日は体調も悪かったし、泣いて歌えなかったし、そうだなァ、50点！ この次にみんなに会うときは100点満点のステージにするからまた会いに来てくださいね！ おしまい

撮影/江尻宏明

NEWS!! ●12/25 6曲入りミニアルバム発売(2曲は詞の朗読) ●主演決定!! TBS系「3年B組金八先生スペシャル 6」(12/25 20:00〜22:00放映)

87年も大詰め! 新旧おりまぜアイドル大行進 来年笑うのは一体誰だ!?

いつまでも"ちゃん"でいることの難しさに感動
松田聖子

聖子ちゃんの偉大なところっていったらさ、いつになってもすんなり"聖子ちゃん"って呼ばれちゃうところだよね。なんでも沙也加ちゃん連れて公園に遊びに行ったとき、近所のガキ、いや、子供たちに「あーっ、聖子ちゃんだカッワイイ!」と言われて、聖子ちゃんは心底うれしかったそうな。フツー怒るけどね。サスガよね。

さてさて、そんな聖子ちゃんの新曲「Pearl-White Eve」はおなじみの松本隆先生の詞に大江千里くんの作曲。千里くんはアルバム「ストロベリー・タイム」の中で「雛菊の地平線」なる名曲を生んだんだけど、これってメロディラインがのたうちまわっちゃうスッゲー難しい曲で、千里くんってば自分で歌うのはあんなに単調なのに、人にあげる曲となるとこんな難曲になるのかといささか驚いた。でもさすが聖子ちゃんはミゴト歌いこなして、人々の涙を誘ったワケで、まあ今回の新曲もなかなか期待できそう。

で、11/21にはアルバム「SNOW GARDEN」も出ます。A面は新曲4曲、B面は「瞳はダイヤモンド」などのベストセレクション。雪みたいに純粋な聖子ちゃんの魅力がキラキラ、です。(ク、クサイ)

◀聖子ちゃんの曲をカラオケで唄ってる女のコはなぜか皆、上目づかいになってる

いろんな国からキラキラ♡
松本伊代

やっぱり伊代ちゃん……と毎回書いてしまう哀しさよ。この前の『an・an』のニュー着物特集のときに、伊代ちゃんそっくりのモデルがいて、カッワイイじゃんと思っていたら、それは伊代ちゃんそのもので、うーんやっぱ伊代ちゃんだよ、とつくづく思ってしまった。本当にキレイな写真だったから、お姉さんにお願いしてバックナンバーを見せてもらいなさいね。

▲新曲「素敵なジェラシー」は素敵な曲です

'88年代のピンクレディーだっ!!
パンプキン

パンプキン……。名前が好きです。パンプキンっつったらアンタ、かぼちゃですからね。

今年のBaBeあたりからピンクレディブームが復活したようなきざしがあるワケですが、コレはきわめつけですよ。パンプキンだもの。(しつこい) 美佳子ちゃんと千春ちゃんはモリケンの「おれは男だ!」に出演。2人のデビュー曲「プレッジハート」はやはり青春してます。

▲デビュー曲はNHKアニメ「三銃士」の主題曲

New Disk
愛犬ポチの これっぽっち
愛犬ポチはあなたの味方。おせじはたしの真実評論!!

水に落ちたバイオレット　中村由真

デビュー以来続いてた「ジレンマ」「シビアー」「パニック」のカタカナ4文字シリーズも終わって、新生由真ちゃんの第1弾「水に落ちたバイオレット」。"スケバン"が終われば曲調を変えてくることは予想できたけど、ここまでアイドル路線でくるとは…。個人的には「シビアー」のB面「春風にNon」みたいな曲が好きなんだけど、この曲は由真ちゃんが実に楽しそうに唄ってるので、聴いてる方までうれしくなってきます。これまでの3曲は風間由真のために作られた曲で、唄ってる中村由真は消化不良をおこしかけてましたからね。「エンブレム」に入ってた「アリスの部屋」みたいなおとぎ話チックな曲も唄ってちょうだいね。

▲12月24日、日比谷公会堂でコンサートあります。メリー・クリスマス!!

NONKOよ・ろ・し・く!
仙道敦子

1年ぶりの新曲「PASSION」は浅田飴パッションのCMソングです。18歳ながらしっとり落ち着いた雰囲気の敦子ちゃんですが、なんと矢沢ヨロシクの矢沢永吉の大ファンだそうな。それも若かりし頃の(キャロル時代)永ちゃんではなく、今の30過ぎたおっさん永ちゃんに魅力を感じちゃうそうだ。いつまでも少年のような人、好きよ♡

▲いつか風のような歌を唄いたい、とか

美少女バイオレンス主役決定!
つみきみほ

「精霊のささやき」で不思議な微熱少女を好演したみほちゃんの主演第2作が決定しました。あの人気漫画「花のあすか組!」だそうで、うん、言われてみるとみほちゃんってあすかに似てるね。んでこの作品、角川映画の製作費2億円のローバジェット第1弾。つまり低予算ってことだが、こう正直に肯定されてしまうと何も言えませんな。

▲原作通りじゃなくて近未来モノに変身

EVENT
私のおすすめするこんな書物
森 恵

連城三紀彦、五木寛之、山村美沙、森遥子、山田詠美……。コレが恵ちゃんのお気に入り作家。なんでも「ベッドタイム アイズ」を読んで大泣きしてしまったとか。あんなエッチな本…と思う若人もいるだろうが「男の人にはわからない良さがあるのよ」と恵さんは大スイセン。うーん、ひょっとして恵ちゃんも黒人びいきだったりして。

▲でもマンガも好きだってさ

EVENT
ラストでドッと泣かせます!
立花理佐

泣かせていただきましたよ、「ドン松五郎の大冒険」。〝さあ行きなさい、ジュニア。私だって負けないんだからね〟と涙で顔をグシャグシャにするラストシーンときたら、本当に感動の嵐。理佐ちゃんは初めての映画とは思えないほどのびのびしてた。はるかとはひと味ちがう素直で優しい女のコはまんま理佐ちゃんの姿。犬たちもかわいいぜーっ!

▲新曲発表会なのでハッピを着てます

花のパリで水道管修理!?
今井美樹

▲映画もイイけどアルバム「elfin」がコレまた最高でんがな!!

「維力(ウイリー)」のCMでさ、美樹ちゃんがあお向けに寝っころがって肩でハアハア息するヤツ、あれってエッチじゃない? ナニ、意味がわからない? うーん、子供には難しいかもしれないけどね。でも意味シンだよなあ。

そんな美樹おねーさんの主演映画「アラカルト カンパニー」が完成しました。コレはパリでおカネを使い果たした美樹ちゃんと尾美としのりくんがよろずや(つまり便利屋)を始めるお話。途中から嶋大輔くんも加わって、いろいろあれこれあるワケですな。パリの風景と美樹ちゃんが妙にハマってる。そういえば「MCシスター」でパリロケなんてのもありましたっけ。うーん、懐(なつ)かしいなあ。

EVENT
DISPAでショート寸前!
本田美奈子

◀こんな日に取材してるなんてバカだよなあ

▲ラトーヤはマイケルの姉さんです

10月7日、武道館で行われたハリケーン美奈子の「MOTTO MOTTO DISPA87」はスゲェスゲェ。踊るは叫ぶはで、もう大変なモノですよ。当日は武道館を日本一デカイディスコに見たてて、アリーナの席は全部とっぱらってオールスタンディング形式。美奈子が踊れば観客も踊る。少女隊も踊ればラトーヤも踊る。同じアホなら踊らにゃソンソンってな雰囲気でした。

でも美奈子ちゃんはアーティストだから、踊ってるだけじゃなくて、ちゃんと歌もキメてました。特に後半のバラードメドレーなんて、もうウットリ。思わずその辺のギャルとチークダンスをしたくなってしまったよ。

ウルトラC調映画監督

河崎実のアイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION

大好評のお手紙の山に笑いの止まらないこのコーナー、連載7回目にして真打ちのアイドル登場か!!

河崎実の近況だ
「今までどれだけのサヨナラに会っただろう。これからどれだけの愛に会うだろう」と、感傷にひたり師走の町を走る!!

(ARTIST) 高橋貴代子
(TITLE) キャンパス
(VOCAL) 志賀真理子(ワーナーパイオニア)

アガサ・クリスティが好きでよく読みます

最近見た映画は「トットチャンネル」です

米倉斉加年さんの絵本が好きなんです

「フク」っていう名のネコを家でかってます

食べても全然太らない体質なの

好きな言葉？「1番」ですネ！

イラスト／近藤ゆたか

みみずだけはどーしてもキライなの

ファミコンはマリオ2とかも全部クリアしました

♬ あなたの夢を見ました

ゴーグルVとかの番組もけっこう好きでした

画家ではアンドリュー・ワイエス好きです

お父さんはサラリーマン。お家はマンションです

服とかの買いものでたまーに原宿に行きます

この撮影のあと？ 今日はお家に帰って寝ます

おばあちゃんが大好き！ 尊敬してます

好きな数字は……うーん、「2」ですなんとなく

今学校はオベントだけど給食のがよかったナ

志賀真理子さんが事務所の先輩。最近会えないナ

斉藤由貴さんの歌っていーなーって思います

Making of アイドルMTV

アートする美少女の意外性と可能性は無限大

晩秋の等々力渓谷。木洩れ日の落葉をバックに佇む少女。その1コマのシーンは切りとって1枚の絵画として成立するのではないか、と僕は思ってしまった。そう、貴代子ちゃんはその存在自体が既に「こわいくらい決まっている」フォトジェニック＆アートしてる少女なのだ。しかしただカワイイだけのアイドル、勉強しないアイドルが大多数の中で彼女はひとつの武器を持っている。それは絵を描くんだよね。スケッチブックをもってきてもらって軽く風景を描いたらうまいうまい。今まで描いた油絵なんかルノアールかピカソかっていうくらいうまい。「ホントに君が描いたの？」って聞いたら顔をくちゃっとさせて「へへ」と笑う。おーっと、イキナリ小学生のおんなのこのカオにもどった！ そう、まだ中学に入ったばっかだもんね。それとこの絵の巧さとのアンバランス。来てる来てる来てるぞ！「スターの条件のひとつ＝意外性がある」を満たしてるぜ、貴代子ちゃん！「絵は自分からやりたいってお母さんに言ったんです。今は個人のアトリエみたいなとこで好き勝手に描かせてもらってて。将来は……うーん、できたら美大に行きたいですね。」アレレ、女優や歌手よりいーのかな？「部活は演劇やってるんです。それも好きです。でも歌はヘタだから歌いたくないんですよねー。」コレよ、コレ！ 今は美少女ブームとかで矢鱈オーディションでデビューする娘が多いけど、ダセーと思ってたんだ俺は！好きなコトだけやる。それがたまたま絵と女優だったっつーたたずまいがオシャレだと思うんだよねー。「外国だとロンドンに行ってみたいです。国内では、あ、林間学校ですか？ それが私たちの小学校は行かなかったんです。学校でキャンプ(笑)。校庭でカレーライス作ってキャンプファイヤーやって体育館で寝るの。中学入ってその話したら他の小学校から来た組にバカにされちゃいました」と、まあコロコロ笑いながら話す貴代子ちゃん。他愛ない仕草がやさしくて、思わずこっちも多摩川土手にねころんでのんびりしちゃったよ。今のまま、野放図に成長していくとどーなるかホント楽しみ。女優兼画家もいーと思うよ貴代子ちゃん!!

高橋貴代子ちゃんへのファンレターは、㈱オフィスT&Kカンパニー！コンプティーク係（〒107 港区南青山6−11−3神通ビル701）でもOK!!

高橋貴代子ちゃんプロフィール

本名も高橋貴代子。昭和50年1月21日生まれ、神奈川県出身。身長153cm、体重37kg、B72・W55・H78とまだおこどもサイズ。でも足が23cmあるからそれに合わせてこれからどんどんお肉がついてくるんじゃない？ 血液型はO型。家族構成は両親と小2の弟とおばあちゃん。好きな色は白と赤と黄色だって。花はチューリップとタンポポ。食べものはサラダ大好きベジタリアン。嫌いなのはタコとイカさ。得意な科目はなんたって美術と国語・家庭科。しゅみは絵の外には絵本と帽子の収集なのだ。好きな男の子のタイプはサッカーやっててバンソーコーの似合う子。（という事はキャプテン翼かな？）おっきな目とくちゃっとした笑顔と性格もスゲアワの貴代子ちゃんは無限大の可能性を秘めたスーパー美少女だ！みんなでいちおししよう！

「とりあえず野放図に!!」という貴代子ちゃんであるよ。

このコーナーでとりあげて欲しい女のコのリクエストを受けつけています。

木もれ陽と落陽が美しいはれやけき秋の1日、貴代子ちゃんとのスケッチ大会は、こんなに楽しくていいのかな、と思うくらい最高だったぜ。監督と同じくらい事務所の方もC調だし。そんなサイコー「高橋貴代子MTV」を、読者1名にプレゼント!! 本誌「貴代子ちゃん係」まで本記事の感想を書いて送れ！なお、10月号の「麻井智恵子MTV」の当選者は、兵庫県の長谷川義一君に決定！ 家宝にせよ!!

なにがなんでもアニ

裏時空戦士 やまざき拓の OVAシンドローム

今回はピンと来たのが少なかったが……

もっと仕事以外でゆっくりビデオなど観る時間がほしい！　と切に願っている今日このごろだが、なかなかそれができない。うー、どーしたもんだべ、と悩みつつも、今回３本の作品を見せてもらったのだった。

まずは『ザ・サムライ』。

いきなりものすごいもんを見てしまった。これが良い意味でだったらまだいいんだが、この作品に関して言うと、あんまりそうは言えない。

確かに原作のノリはあるんだけども、

◀純日本男児の魅力っ!?

ザ・サムライ

◆45分　CBSソニー　8800円　脚本／三木孝祐　監督／中村光毅

キャラと声優に問題（？）があった——そう！　知る人ぞ知る『赤い光弾ジリオン』の顔ぶれなのだ（ちなみに、武士（たけし）が、ＪＪ、都来（とらい）がチャンプ、あつ子がアップルの声）。都来の顔などほとんどチャンプしていたので、『ジリオン』のＴＶの方を知ってた私としては笑いころげて見ていたけども、春日光広のキャラを期待していた人にとっては「ご愁傷さま」といったところだろう。原作ファンをターゲットにしたよりは、『ジリオン』のファンにウケを狙っていたようで、その意味では肩すかしをくらった感じである。

次はファンお待ちかねの『ガルフォース２』。

前作では７人のメンバーのうち、ラミィを除いた６人までを殺してしまうという、どこかの監督がよくやる終わり方でヒンシュクを買っていたが、さて今回はどうだったろうか？

結論から言うと、ストーリー自体不毛なところに変わりはない。勝者のない戦争がえんえんと続けられ、他の星が巻きぞえを食っていく——

それでも、メインキャラが誰も死ななかっただけ今回は救われているし、「戦っている時が青春」うんぬんとぬかすような戦争賛美みたいな構成の仕方よりはマシであろう。

メカは相変わらずいい動きをしていた

▲突然現れるこの電車は何を求めて走るのか

X電車で行こう

◆50分　コナミ　12800円　監督／りん・たろう　原作／山野浩一

●今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	4,550	うる星やつら'87	キティ・フィルム	1
2	4,160	破邪大星ダンガイオー	ＡＩＣ	2
3	4,005	戦え!! イクサー1 特別編	久保書店／ＡＩＣ	7
4	3,840	ＴＯ－Ｙ	小学館／ＣＳ／スタジオぎゃろっぷ	4
5	1,585	バブルガム・クライシス2 BORN TO KILL	ユーメックス	23
6	1,533	ハートカクテル Vol.３	講談社	19
7	1,460	スノーマン オープニング・デビッド・ボウイ	—	30
8	1,045	迷宮物語	角川書店	20
9	910	あいつとララバイ 水曜日のシンデレラ(劇場版)	講談社／スタジオぴえろ	12
10	705	ダーティペア(サービス版)ファースト・ファイナル	日本サンライズ	26

62年10月１日～62年10月30日　オリジナルコンフィデンス調べ

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

粘土が動く、M.トウェインの不思議な世界

ＶＡＰテープ（14800円）、ＬＤ（12800円）

セル、切り紙、人形。アニメにならない素材はない！　というわけで、今回の『マーク・トウェインの大冒険』は粘土アニメ。

日本で粘土アニメというと、ヤクルトミルミルのＣＦがおなじみと思うけど、実はこれはイタリア製。日本人では広島アニメ祭に入賞した石田=モギモギ=卓也さんががんばっているだけ。

粘土アニメはとても手間ひまかかるものなんだけど、それを長編でつくったっていう事でまず驚き。粘土アニメ独得の、ものの形がグニグニ変わっていくおもしろさもあふれていて、確かな造形とオムニバス構成のストーリーで、マーク・トウェインの世界をしっかり見せてくれる。

▶リアルで表情豊かな登場人物たち

Newtype 攻略日誌—⑯

話題のニュータイプマガジン「ＮＥＷＴＹＰＥ」１月号（12/10発売）は、映画「機動戦士ガンダム」の大特集。表紙はヒロイン、クエス・パラヤの乗るα・アジール。「007 リビング・デイライツ」などの新春映画情報も満載だよ。期待のＮＥＷコミック「マリオネット・ジェネレーション」も連載開始！美樹本晴彦、永野護の２大コミックで大満足♥（ＮＴ１月号、特別定価500 円で豪華ふろく付き）

メが好きっ!!

し、ＳＦのダイゴ味はある程度満喫はできた。すでに〝3〞の動きもあるようだが、いったいどのような展開を見せるのか。ぜいたくを言えば、「もう少しわかりやすく」してほしい。セリフでの説明がいささか長すぎてまどろっこしい。というのが、私、個人の感想。

さて、『湘爆III』である。

はっきり言って私は暴走族はキライです。この作品を見たあとでもそれは同じだけども、一つのテーマ、

「気持ちのカガヤキを持て！」のためにこの作品やキャラは魅力的に見えてくる。キャラデザを原作者が手がけている点もさることながら、キャラがマンガに忠実に動いてくれていたあたり安心して見られたようだ。

『X電車』はテープが間に合わなかったため、次の機会に。しーません。

来月は『ダーペア』が出るぜっ♪

▲キュートなキャラが魅力でもある

ガルフォース2

◆50分　ＳＶＩ　9800円　原作・脚本／柿沼秀樹　監督／秋山勝仁

◀今回は権田が主役!?

▶ワルだって青春は青春なんだぜっ！

湘南爆走族III

◆52分　東映ビデオ　12800円　原作・キャラデザイン／吉田聡

OVAプレビュー

ホラー感覚の新格闘技アニメだっ！

筋骨隆々のマッチョマンが、魔界最高の妖力を手に入れたら？　コノ作品のウリは、主人公たちの肉弾戦とスプラッタ大会が同時に楽しめるというところ。高校生、魔道士、邪妖精、そして宇宙人までもが入り乱れ、大バトルを展開する。「メガゾーン23・PART II」に続く、板野一郎の監督第2作目の作品である。

◀現世と異世界が交錯する舞台設定

真魔𥝱伝

◆12月10日発売予定　60分　徳間ジャパン　12,800円　原作／来留間慎一

絶好調の平野俊弘の破壊感覚を満載！

「ダイガイオー」が記憶に新しい平野俊弘監督の、次なる作品がコレ。ある実験により異次元から呼びだされた大魔獣にとりこまれた男に、その親友が自らを生体メカ化して挑む。平野氏といえば、「イクサー1」シリーズで見せた破壊シーンが圧巻だったけど、大魔獣も狂気のように破壊をくり返すらしいぞ。

▲メカデザインは「M.D.ガイスト」の大畑晃一

鋼の鬼

◆12月10日発売予定　60分　徳間書店　12,800円　キャラデザイン／恩田尚之

あのシロクマ一家がアニメに殴り込み

お？　相原コージの脳ミソ破裂ギャグマンガがアニメ化されるぞ。シロやウリ坊の原作での倒錯ぶりのおもしろさが、どう表現されるか、これは見もの。相原氏は、アニメ化について「人生私の思いのまま」とコメントしています。音楽がなぎら健壱とクニ河内というのはスルドい。

▼しょーもないことしかしない

▲ウリ坊だけがイノシシ

勝手にシロクマ

◆12月21日発売予定　30分　ＳＶＩ　8,800円　監督／笹川ひろし

まだまだこれから熱くなれるゾ！

ＴＶ、ＯＶＡ、映画を股にかけて活躍してきたユリ＆ケイに、ＯＶＡ新シリーズでふたたび会える！　2話収録で全5巻の予定だが、2人のキャラも新しくなって、やや幼な顔にイメ・チェンした。なんと第1巻では、オープニングとエンディングのテーマ曲を、それぞれ森川美穂と仁藤優子が歌ってるゾ。

◀メカ類もごらんのようにイメージチェンジ

▲仁藤優子「秋からのSummer Time」

ダーティペア①

◆12月21日発売予定　50分　バップ　9,800円　以降毎月1巻ずつ発売

ファンタスティックにせまります！

新くりいむレモンのひさびさの新作。異星人にミラクルパワーをさずかった女のコが、アイドル歌手に変身して、あこがれの男に接近するというラブストーリー仕立て。もちろん、手をかえ品をかえＨなシーンが登場するけど、このシリーズ全体でいえば、ややソフトなほうかな。

▲一般作の美少女キャラにひけはとらない

二人のハートブレイクライブ

◆12月26日発売予定　25分　フェアリーダスト　9,800円　制作／ＡＩＣ

若返ったゾ！ジェームズ・ボンド

▲ボンドと恋に落ちるカーラには26歳の新人マリアム・ダボ

▲アフガニスタンを舞台にしたエンディングの大アクション

◀雪原をアストン・マーチンが走る

4月、10月、正月とテレビ番組の改編期になると、映画枠で大作、話題作がオン・エアされる。新番組が出揃う時期なので、他局を見ないようにという苦肉の策なのだ。特に連続ものは第1回を見ないと、なかなかそのあと見ないしネ。

そんな時の安全パイプとして必ずオン・エアされるのが〝007〞シリーズ。最近ではジャッキー・チェンやシルベスター・スタローン、アーノルド・シュワルツェネッガーの作品も、常連になりつつあるけど、〝007〞の歴史と実績にはかなわない。

第1弾『ドクター・ノオ』が1962年公開。今年丁度25年、第15弾になるンだから。そしてシリーズも心機一転。4代めのジェームズ・ボンドで若返り。先代ロジャー・ムーアは『美しき獲物たち』の時58歳、4代めティモシー・ダルトンは40歳。ウーン、これならアクション・シーンも安心して見てられるというものだ。実在のスパイなら40歳でも引退してるョ。映画の中でだって、せめて50歳までには辞めてほしいよネ。

サテ、グッと若返った4代めのティモシー、プロデューサーがいれ込んでの大抜てきだったんだけど、ちょっと野暮ったい気もする。もう少し洗練されたら完璧だろうナ。でも映画自体は、例によってオープニングとエンディングの大アクション、アストン・マーチンをはじめとする最新兵器、そしてルックスもスタイルも抜群のボンド・ガールと、お楽しみはタップリ。トータルすると、やっぱり正月映画では、1番のオススメですヨ！

ストーリーは、KGB高官でもあるソ連の将軍を、ボンドが亡命させるンだけど、実はこれが英国情報部を混乱させ、武器商人とひともうけを企む将軍のワナだった。そこでまたボンドの出番！

4代めのボンド、T・ダルトン

4代めのジェームズ・ボンドとして登場したティモシー・ダルトンは舞台で活躍していたシェークスピア俳優だが、1968年に映画デビュー。この頃、ショーン・コネリーがボンド役をやめようとしており、プロデューサーはティモシーに白羽の矢を立てたが「25歳の僕では若すぎる」と辞退。第15弾出演の交渉が、3度めの正直になったとか。

12月12日より、丸の内ピカデリー1ほかで公開。主題歌をノルウェー出身のA～HAが歌っている。

男の心の中には光源氏が住んでる!?

▲源氏の初恋の相手は、義理の母・藤壺だった

朝日新聞創刊100周年、テレビ朝日開局30周年、日本ヘラルド映画創立30周年と、何やらスゴイ記念作品で、アニメ『銀河鉄道の夜』のスタッフが結集しています。「源氏物語」は紫式部が書いた、日本の古典文学の最高傑作で…… なんて言われちゃうと、ムズかしい話は聞きたくない、と思うのが正直なところ。確かに、これが11世紀に書かれたものかと感心しないワケでもないけど、〝現代の目〞で読んでみれば、まるで〝金妻〞の世界なンだよネ。

帝の第2皇子で、宮廷での権力は与えられないものの、何をしても許される光源氏が、つぎからつぎへと女性を渡り歩いて……。

原稿を書いている今、まだ未完成なので何とも言えないけど、出来上がっている絵を見る限り、シッカリ〝金妻〞していそう。でもこれを観ておくと、古文の授業が少しはオモシロくなるかも、ネ。

◀ロッテの〝小梅ちゃん〞でおなじみの林静一の絵

▶原作から源氏と6人の女性との恋模様をピックアップ

紫式部
源氏物語
12月19日より、日比谷みゆき座ほかで公開。平安時代の建築を再現するためにコンピュータを駆使した。

スーパーマン、本当にこれが最後!?

第3弾のあとで「もうスーパーマンは演(や)らない」と言ったクリストファー・リーブの原案で第4弾が実現。「役がマンネリになるのがイヤだったんだ」というのが真相らしい。でも今年はコミックでの誕生から50年、映画版第1弾から10年の記念の年。だからまたまたスクリーンで大活躍しなければいけないスーパーマンなのだ。その上ケントにも恋人ができて、大忙し。

◀ついに恋人ロイスに変身を見せる

12月19日より、丸の内ピカデリー2ほかで公開。副題「最強の敵」。

卒業を目前に、女心は揺れて迷って

歌に舞台に、テレビにCMにと引っ張りだこの由貴ちゃん。なんと、これは'87年3本めの主演作で、主題歌の「さよなら」の作詞までしちゃっているのだ。今回は卒業目前の女子大生役。久し振りに実家に帰ってみると、古文教師の父親は「歌手になる」、母親は「イルカの調教師になる」と宣言。どうなってるの？　しかしそれは、父と母の新しい出発だった。そして……。

▲親友役でNHK朝の連続テレビ小説出身の古村比呂が出演。

「さよなら」の女たち

12月19日より、全国東宝系劇場にて公開。併映『ゴルフ夜明け前』。

人間の身体の中って、こんななんだ

▲スピルバーグ提供、監督ジョー・ダンテ

インナースペース

12月5日より、丸の内ルーブルほかで公開。

人間をミクロ化する大実験の最中にスパイが乱入。秘密を守るため研究団が、すでにミクロ化したタックを、スーパーの店員ジャックの体内に注入してしまう。おかげでワケもわからずスパイに追われるジャック。大事なマイクロチップをスパイに奪われ、元に戻れるかどうかわからないタック。おまけにジャックがタックの恋人に恋をして……。楽しいSFラブ・コメディだ。

天下無敵のジャジャ馬むすめデス!

▶ハイカラ娘ルックもカワユイ!

はいからさんが通る
YOKO MINAMINO

12月12日より、全国東映系劇場にて公開。

同名の、大和和紀の原作が『週刊少女フレンド』に連載されていたのは、かなり以前のことで、TVアニメにもなっているベストセラー。映画ではハイカラ娘にNANNOこと南野陽子が挑戦。髪を切るシーンがあるため、自慢の黒髪をバッサリ！　とその意気込みたるやナミじゃない。大正ロマン華やかな頃を舞台に、NANNOがどんな恋や冒険を見せてくれるか楽しみ。

ロック・ビートで帰って来たゾ!

大ヒットした〝伝染するよ〟から2年、待望の続編登場。バタリアン化のもとになるトライオキシンを詰めたタンクを、悪ガキが開けてしまってサァ大変／　ってワケだ。人気者オバンバが、今度は頭だけになって出てきたり、ニューキャラ・ゾンビがゾクゾク。なかでも話題を集めそうなのが、物マネ上手のマイケルーノ。M・ジャクソンのブルゾン（本物）を着て踊るンだ。

▲放射能を浴びてパワー・アップして復活。果して倒す手段はあるのか？

12月19日より、日比谷映画ほかで公開。

爆笑、狂気乱舞の課外授業だイッ!

なんと「あの娘のためならオレ、いつでも命捨てるぜ！」と、女子大生のまゆみ（柏原芳恵）にゾッコンLOVEのヒロシ。おかげでトオルまでノリがヘンになっちゃって大騒ぎの第4弾。原作の愛読者にはおなじみの〝乳吸い事件〟や〝トオルよい子ブリッコ事件〟などのエピソードも出てくるゾ！　また今回は、レギュラー陣に加えて、少女隊などゲストも豪華。

◀女に狂ってもヒロシは大事な相棒だ

ビー・バップ・ハイスクール 高校与太郎狂騒曲

12月12日より、全国東映系劇場にて公開。

見ている僕のアドレナリンも大爆発

▲元警察官だが命令に背いたため投獄されていたところ、ゲームの獲物に

12月12日より、日比谷スカラ座ほかで公開。

2025年。政府によって完全管理されている人々の唯一のストレス解消法は、廃墟と化した町で行われる殺人ゲームをテレビで観ることだけ、とストーリーは目新しくはないけれど、殺人ハンターに追われる男がアーノルド・シュワルツェネッガーとなれば、話は別。たくましい肉体をフルに使って、大アクションを見せてくれる。原作は、スティーブン・キング。

"しゃべる犬"が、再び登場!

▲立花理佐ちゃんは、ドン松たちと仲良しのえり子役。出演犬は1000匹以上。

ドン松五郎の大冒険

12月19日より、ニュー東宝シネマ1ほかで公開。

よく〝どんなにうまい役者でも、子どもと動物には勝てない〟なんていうけれど、それはどちらも演技じゃないからなンだよネ。だけど近頃では、どちらも演技しないワケにはいかなくなってきて、ここに登場するのが、見事演技する犬。通称〝ドン松五郎〟。今回は妻のおぎんとジュニアを連れての大活躍。空を飛んだり、筆で字を書いたり、まったく芸達者なのデス。

さよなら宇治谷順信の究極のHOW TO講座 最終回

▲スケートをしているかのよーなヘッピリ腰!!

キミも星飛雄馬になってみないか!?

▲♬おーもーいいこんだあらあ

飛雄馬、華麗なる投球

どーも今日は肩の調子が悪いぞ

江川も引退しちゃったしね

オレも財テクに励もっかなあー

貧乏人は辛いよっと、うりゃ

諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。実はわしゃのこのコーナー、今回で突然最終回を迎えてしまったのじゃ。　わしゃ悲しい、わしゃ捨てられたんじゃ。もうわしゃ「コンプティーク」には必要とない人間になってしまったんじゃ、ウォーン!!　だが、わしゃこれを機会にもう無目的な毎日を過ごすのはやめようと決心したのじゃ。物事はすべて前向きに考えるのが真の人間というものじゃ。そうじゃ、わしゃこれから日本一の劇画原作者になるのじゃあっ!!

とはいってもじゃ、いきなり日本一になるのは思い込みだけではダメじゃ。そこでわしゃ、尊敬する劇画原作者・梶原一騎先生（故人）の「巨人の星」を見習って、どんな苦難をもものともしない根性と体力を身につけることにしたんじゃ。野球と原作、分野は違えど、頂点を目ざす男の努力は同じじゃ。わしゃの目にも炎がボーボー燃えているんじゃ。飛雄馬じゃ、わしゃ飛雄馬じゃ、わしゃ今日から星飛雄馬なんじゃっ!!

そうなるとやはりわしゃのケツをビシビシたたき、くじけそうになる気分をひきしめてくれる一徹のよーなオヤジが必要なんじゃ。飛雄馬だってもし一徹がいなければ、単なる巨人軍の応援団になっていたんじゃ。

そこでふと周りを見たら、一徹によく似たアル中、コワモテの男がコンプティーク編集部にいたのじゃ。しめしめ。明子姉ちゃんはいなかったんで、公園にいた知らないギャルにお願いしたのじゃ。完ペキじゃ。これでわしゃの日本一も夢じゃなくなったんじゃ。いいよいよ特訓の開始じゃ。飛雄馬が大リーグボールをいくつも作り出したように、わしゃも大リーグ原稿1号、2号、3号をドトーのように生み出さなくてはならないのじゃ。腹筋だってなんのその、ウサギ跳びでもなんでもござれ。汗と努力の結晶、それが男の魂じゃ。最初は腹筋ゼロ、ウサギ跳び3歩というていたらくも、一徹とうちゃんのほとんどムチャクチャな錯乱気味の暴力のおかげで、最後には腹筋3回、ウサギ跳び10歩まで進んだんじゃ。ありがとう、とうちゃん。ありがとう、姉ちゃん。わしゃ日本一まであと少しじゃ。ありがとおおおーっ!!

わしゃ大リーグ原稿1号をとうどう完成した。本当は内緒だが、あえて応援してくれた諸君には秘密を教えてやるのじゃ。それは…それは…聞いて驚くな。なんと大リーグ原稿1号は、字が汚なすぎて誰も読めない原稿なのじゃあっ!!

………結局わしゃ、明日からまたただの貧乏人じゃ。グッスン。

▲ひゅうま……

▲大リーグボールいちごおおーっ。すっかりその気になって気合いを入れる宇治谷氏

▲飛雄馬あれが巨人の星じゃ……一徹のしゃべり方は、どことなく宇治谷に似ている

これが飛雄馬の七つ道具！

①バット	飛雄馬が使うわけではない。一徹が飛雄馬をシゴく道具。
②グローブ	グローブを持たない野球選手はいない。説明不要。
③カラーボール	本物の硬球は当たるとイタイ。素人はまずカラーボールで
④ユニフォーム	背番号はもちろん16!!　少しドロがついてるとさらに良い
⑤帽子	大リーグボールを投げるときカッコつけてひさしを撫でる
⑥サポーター	キンタマにボールが当たってアワをふくのを防ぐ
⑦一徹と明子	アル中の土方と辛気臭い姉、貧しいながらも明るい一家!!

今後の宇治谷順信予告

明日からの生活を考えると夜も眠れず、ちょっぴり不眠症の今日この頃。劇画原作者の星になれると夢遊病のよーに信じ込んではいるが…。隣は編集部の佐々木氏、元暴走族。土方姿が絵になる男。

撮影／外崎久雄

サイキックパワーが大画面にサク裂

ドーマンセーマンの五芒星印を白手袋に浮かびあがらせ、魔人・加藤保憲が帝都東京に暗躍する。「われは、この愚かなる民によって築かれた汚れた都市を、神聖なる大地に戻さんとする者」。

東京の地霊である平将門を怨霊として目醒めさせ、この大都市の壊滅をたくらむ加藤と、それを阻止しようとする人々とのサイキック・ウォーズ。すでに10月11日にクランク・アップしている「帝都物語」は、イチ押しの88年新春映画だ。

時代設定は、明治末期から大正、そして昭和初期にわたっており、荒俣宏の原作の第1～4巻に相当する。荒俣氏といえば、博物学、神秘学、幻想文学の研究家として知られているが、若い頃から究極の本の虫で、高価な本を買うためにインスタントラーメン主食の生活を長年続けていたというお方である。そういう常人ばなれした意志の強さを持つ氏なればこそ、初の小説作品にして、このち密で壮大な原作が生まれたのかもしれない。

▲謎の魔人・加藤。サイキック・パワーが高まり、すさまじい形相に変化しているところ

この映画で、まず特筆したいことは、美術セットの素晴らしさ。特に3億円かけて東京・昭島に建てた昭和2年の銀座のオープン・セットは、タテ200m、ヨコ100 mというスケールのデカさ。街並みだけではなく、自動車、市電なども当時のものを完全に再現したという熱の入れようだ。また、東宝の特撮ステージをフルに使って作成された東京の全景のミニチュアは、本物かと錯覚するほどの奥行きを感じさせてくれる。

▲加藤と対決する陰陽師の平井保昌。平幹二郎が、鬼気迫る演技を見せてくれる

俳優陣のキャスティングも、映画に厚みを持たせている。泣く子も黙る勝新太郎はじめ、平幹二郎、高橋幸治、中村嘉葎雄、坂東玉三郎といったベテランたち、原田美枝子、寺泉憲らの中堅どころ、安永亜衣(「プロゴルファー祈子」)、山本清美（18397名の中からオーディションで合格）らの新人と、幅広い。いとうせいこう、佐野史郎など異色の顔ぶれも頼もしい。加藤役の嶋田久作は、劇団東京グラン・ギニョルに参加していた、ニーチェを愛読するという32歳の新人。7月に行われた製作発表会の時も、彼のキャラクターはひときわ異彩を放っていた。これぞ適役というところだ。

▲昭和2年の銀座を再現

凝ったセット、多彩な俳優陣、そして最先端のＳＦＸ技術。この3大要素を融合し、作品として昇華させるのが監督の実相寺昭雄氏。氏のめざした「めくるめく映像」（使い古されたコトバだが、言う人によって重みが違います）を体験できるのも、もうすぐだ。生きている都市、東京のダークサイド・ストーリー。加藤は叫ぶ、「こんな空しい繁栄など、俺一人の力で消し去ってみせよう！　帝都の運命、風前の灯なり！」（文・庵跡功）

▲平井たちが辰宮由佳利を守るために行なう儀式。加藤の強大な力をはねのけられるか……

護法童子を愛でる監督

実相寺昭雄監督といえば、かつては「ウルトラマン」「ウルトラセブン」「怪奇大作戦」などを手がけてきた、我らの父。左の写真で監督がかかえているのは、コンセプチュアル・デザイナーとしてこの映画に参加したH.R.ギーガーの手になる護法童子だ。この奇っ怪な生き物（?）を凝視しながら、監督の頭のなかには、どんなイメージが湧いているのかな。

帝都物語

88年1月下旬より、全国東宝洋画系にてロードショー公開。製作はエクゼ

STAR VIRGIN ノンストップアドベンチャーの美少女特撮ビデオだ

美少女、メカ、怪物総出演で、痛快なＳＦＸアクションあり、恋あり、エッチありの、とことんゴキゲンなオリジナル実写特撮ビデオが誕生するゾ。ヒロインには、「カライジャン」ＣＭや'87ＮＴＴポスター出演をはじめ、'88年５月公開の映画「フライングー飛翔ー」では主演もやる赤丸急上昇中の美少女・黒木永子ちゃん。そして先月号でもお知らせしたように、おなじみ河崎実Ｃ調監督もカラダを張って製作に参加してるから、これは「おもしろくないはずがないっ！」。10月30日、六本木はＣＬＵＢ　ＭＡＤＯＮＮＡにて行なわれた製作記念セレモニーでは、パワードテクター（ビキニのプロテクター）に身をまとった永子ちゃんが、胸キュンのお色気をふりまいてたぜ。（ポニーキャニオンから来春発売）

◀パワードテクターは、強力な貞操帯！

Ｐ226より続く

PART2 SPIRITS OF GM ゲーム・ミュージック

by CCB(笠浩二)+広野幸治=KOGIES

というわけで、パソ狂・リュウくんとバイオリニストにしてテクニカルライター・広野さんとの、GM談議は続く。

◀ウィ・ラブ・ウィザードリィ（アルティ アポロン）LP¥2,500CT¥2,500CD¥3,000　12/5発売

リュウ：おっと、これはなかなかイカすじゃん。アニメの主題歌調で、なんて曲？

広野：えーっと「ウィ・ラブ・ウィザードリィ」、ウィザードリィのイメージソングだね。

リュウ：女性ロックボーカルが入って、ヘビメタ風歌謡曲ってところかな？

広野：うーん、でもボクは気に入らないなあ。ウィザードリィはもっと壮麗で幻想的な雰囲気に作ってほしかった。

◀ファルコム・ゲーム・ミュージック（アルファ）LP¥2,200　CT¥2,200　CD¥2,800　11/10発売

広野：お次はいよいよファルコムですよ。「ファルコム・ゲーム・ミュージック」がイースと太陽の神殿のオリジナル、「ミュージック・フロム・イース」がイースのサンプリング版、もうひとつは「サウンド・ファンタジー・ロマンシア」。

◀ミュージック・フロム・イース（アルファ）

リュウ：「イース」の音楽はホントに最高だね。これぞプロの作曲と編曲センスですよ。なんと「ミュージック…」は、アレンジしなおしてサンプリングマシンで作ってあるじゃん…。

広野：「ロマンシア」のほうもすごくいいですよ。幻想的で、複雑なリズムや変拍子を多用する、あの……なんだっけ!?

リュウ：プログレ!?

◀サウンド・ファンタジー・ロマンシア（アルティ アポロン）LP¥2,500　CT¥2,500　CD¥3,000　11/21発売

広野：そうそう。

リュウ：ううっ、泣けてきた…

広野：リュウくん、プログレファンだもんね。意外と多いんだよ、今でも。

▲オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス＆沙羅曼蛇　バトル　ミュージック　コレクション（アルティ　アポロン）ＬＰ¥2,500　ＣＴ¥2,500　ＣＤ¥3,000　11/11発売

広野：最後はコナミです。「グラディウス&沙羅曼蛇」。

リュウ：出ました！　不朽の名曲グラディウスのテーマ。オレ、これを聞くと自然に指がうごいちゃうんだ。

広野：MSX版のグラディウス２は、全部新しい曲を書き下ろしたみたいだよ。

リュウ：グラディウスにくらべると、沙羅曼蛇のほうはちょっとヤリすぎの感じだね。なんかまとまりがなくて、ゴチャゴチャしてる。

広野：そうだね。でも、とにかくゲーム・ミュージックはファルコムとコナミにとどめをさすね。

リュウ：同感！　じゃまた来月会いましょう。

広野：そうしましょ。

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会
吊端撃彦のオナニー放談

かわい堂々V2!! 宇宙企画期待の星も登場

「宇宙企画3人娘」といえば、86年度は秋元、麻生、早川であったが、本年度はV2のかわいさとみ以外めぼしい人材がいなかった。しかしここへ来てようやく4位㊙の浅倉、9位㊙の白木と、それっぽいビデオギャルが登場。まずはめでたしである。4位の浅倉は体型、表情、ノーメイクの顔など、どこをとってもフツーの女子高生ふう。適当なブスさ加減とアカ抜けなさがまた何ともリアルで、ビデオのファックシーンも「おっさんにだまされてやっちゃった処女」といった趣がたまらなくスケベ。9位の白木はよーく見ると中山美穂に似てて、大人びたジャジャ馬ムスメ、でも実はまだエクスタシーを知らないの、というふぜいがこれまた射精心を誘うではないか。ねえ。

今月	先月	TOPIO GAL
1	1	かわい さとみ
2	3	立原友香
3	2	かがみ愛
4	㊙	浅倉麻里
5	8	高樹陽子
6	9	河合ゆい
7	4	後藤沙貴
8	7	前原祐子
9	㊙	白木麻弥
10	6	高橋めぐみ

▲白木麻弥「愛して、愛さないで」猫みたいな目がグー

▲かわいさとみ「ぼくの太陽」ガラスのよーな繊細さが魅力

▲朝倉麻里「夏の贈りもの」吊端の今月のお気に入り娘だ

XANADU アニメ情報 NO.2

RPG感覚の展開に期待！

先月号でもお知らせしたアニメ版「ザナドゥ」、11月に入って作画作業も大詰めを迎えているところで、この号がでるころには声優のキャスティングも完了し、12月12日にはアフレコが予定されている。

監督が、TV版「北斗の拳」の梅沢淳稔氏とくれば、まず注目したいのはアクションシーン。前半のモンスター軍団の殺りくシーンにはじまり、フィーグたちの3本足戦車が機関砲を撃ちまくりながが進んでいくシーン、生命大である巨大要塞が大地の中から出現するシーンなど、見どころは多い。もちろんクライマックスの要塞を舞台にした決戦シーンは、かなり期待できそうだゾ。サブ・キャラのレイクスオール、アゴラの描写も、アニメならではの凝ったものになるというから楽しみだ。(3月1日発売予定 50分 販売／東宝ビデオ)

大仏くん
山松ゆうきち

OTACKER SYNDROME　NO.8

小田嶋隆の オタッカー考現学

年末ぐらいは厳粛(げんしゅく)に…というわけで、今月は宗教の問題について。

今回は、クリスマスも近いことだし、ひとつサンタクロースについて考えてみたい。

まず、サンタクロースの特徴というものを思いつくままに並べてみよう。

①サンタクロースはいい歳をして妙に派手な格好をしている。

②サンタクロースはロリコンである。

③サンタクロースは他人の靴下にヘンにこだわっている。

ううむ。こうしてみると、サンタクロースは相当に重度のオタッカーである。第一、オタッカーでない人間がトナカイなんかにそりを引かせるはずがないではないか。

さて、その元祖オタッカー・サンタクロースの正体だが、これはやはり、イエス・キリストに関係があるのである。

言うまでもないことだが、イエス・キリストの母はかの有名なマリアである。が、イエスには父もいた。マリアよりはかなり知名度が低いが、イエスには大工をやっているヨゼフという地味な父親がいたのである。

さて、マリアは処女懐胎を主張している。マリアは処女のままで妊娠したと言うのだ。

20世紀の科学の子である我々にはそんな与太は通用しない。処女が妊娠してたまるものか、である。たまるものがたまって、押し倒して挿入したからこそ妊娠ということが巻き起こるのである。ヨゼフはだまされていたのである。マリアはあばずれだったのである。

なんなら百歩譲って、マリアは本当に処女だったということにしても良い。しかしそうするとイエス・キリストというのは、自分の母親の処女膜を破って出てきたとんでもないヤツということになるし、ヨゼフはヨゼフで自分の女房の処女膜を自分の息子に破られてしまった間抜け野郎ということになる。やはり、ここは「マリアあばずれ説」をとった方が穏当だと私は思う。あれだけのイイ女だ。多少の男出入があっても当り前というものではある。

それにしても、私は何にも知らずに他人の子を養っていたヨゼフがふびんでならない。それなのに、聖書でも、宗教絵画でも、牧師の説教でも、ヨゼフはまったく無視されている。ただの大工で片付けられてしまっている。のだ。

カンの良い人はもう、気付いているかも知れないが、サンタクロースの正体はヨゼフである。タダでプレゼントを配って歩くあの人の良さは、ヨゼフの持っていた性格そのままではないか。大工という職業も、どこかオタッカーの匂いを感じさせるではないか。

先日、私は赤羽ハリウッドの前で、キャバレーの呼び込みをしているサンタクロースを見かけた。彼は師走の寒空の下で「むちむちギャル」という看板を持って、鼻をすすっていた。

「おお、ヨゼフよ」

思わず私は声をかけた。すると、サンタクロースの扮装をしたヨゼフは、

「はい、兄さん8000円ポッキリ」

とダミ声を出して、私の袖を引っ張った。かわいそうに、ヨゼフは女房と息子に捨てられて、頭が狂っているのだ。そして、サンタクロースに身をやつして、キャバレーの呼び込みをやって子供達にプレゼントを買うための金を稼いでいるのだ。

哀れな話ではないか。神も仏もないではないか。

Goちゃんの似顔絵男爵

どうも！中野です。さてさて今回も実力派、ひやかし派、ブッツン派と色々送ってくれましたね。最近は極端な人が多くて選ぶのに苦労します。面白いだけの人を選ぶとマジメに似顔絵を描きたいと思ってる人がすねてしまうし、あんまり上手な人を選ぶと私が佐藤編集長に不必要な金品を贈らなくてはならなくなるし…ということで、今回の最優秀作は原田君に決定です。原田君の線はこなれていて見る者に安心感を与えるところがいいです。ロード・ブリティッシュは原田君にとっては、やさしい顔だったのでは？

佳作の南谷君。君の絵についてる説明や名前のつけ方はほとんどわからん。わからんが何かそのまま丸めてクズかごへ捨ててしまえない「しこり」の残る感性。キモチ悪いとこがいいです。力作をどんどん送りなさい。私は待っておるぞ。

●業務連絡　今月より"似顔絵男爵"の認定をGO!先生の特製サイン色紙にすることにしました。ただし"男爵"のみです。どんどん応募を!!

◀愛知県の南谷和宏君によるシコリーヌ・フェラニンという友人

◀神奈川県のPN・ザナ塔くんによるウルティマの作者・ロード・ブリティッシュ氏

カロッツェリア魔跡

ミニカー通信

◀アメ車の象徴といえば、キャデラックしかない

リッチなアメリカが好き

東京モーターショーの人の多さにはマイッタ。ＭＩＤ４の周りなんてすさまじい人垣で、最前列にたどり着いた時はストリップのかぶりつきの気分。ところで、外車館でいちばん感じたのが、アメ車が急速にヨーロッパ車化してるってこと。やはり私にとってのアメ車は、むやみにバカでかく、ゴーカだった'50年～'60年代につきる。ミニカーでその時代を再現して、大金持の生活を夢想するのが、最近の楽しみなのである。

あっ
あの人は!

TO BE CONTINUED!!

やったあ
ヴァイデス討伐おめでたう
パンパカ
プップクプー
プップクプーッ

や…

んっ？

姉ちゃん喜ぶのちょっと待つだに
えっ？

まだ聖剣が消えてないだに…
ありゃっ！本当だ
どしぇ〜っ!!

ということはまだ何かあるわけ？

そのとおりお前たちは私のぬけがらを倒したにすぎぬ！
ヴァイデス!?
ゴゴゴ

ドズズズ…
ゲ…グググ…

ジュゥ
ジュゥ
ジュゥ
やったぁ
だりまった!!
奴の復元力は無限だに!
肉体の全てを滅失しなけりゃ意味ないだに
今のうちに聖剣で滅多斬りだに!
おい おい
びいっ
ドシュァアッ

ギュウウウウウ
な…なんと 剣が
私の破壊波を
のんでいる…
いかん!
ダーッ
シャーッ

ヒィィ
ィィン

ヴァイデスの奴追ってきやがっただに!それだけ聖剣(ドラスレ)が恐いんだに!

ズズズ…
!

見つけたぞ小童(こわっぱ)ども!

ひ〜〜〜っ 二人いっぺんに運ぶのは疲れるんだによ! しっかりしとくれだに!
……

どうした姉ちゃん?
だって…

聖剣でさえあいつにきかないんだもん… これじゃ本当に倒せないじゃない
ぐ
すっ…

姉ちゃんは奴の言葉にまどわされたんだに! それに少しだけど聖剣で奴に傷を負わせただにか!

例えるなら奴は〝大木〟だに!
どんなに優れたキコリだって斧のひと振りでは大木は倒せないだに!
↑雲の上に逃げた訳ね。

そうか…
そうよねあたし何迷ってたんだろ

あたしにはこれで戦う以外道はないんだもんね!
そうだに! オリも力いっぱい助けるから元気出すだに!

殺す!!
殺してくれる!!
ゴオオォオ

ゴオオオオオオオオオ
コオオーオオ
逃げたな…
ズズズズ
…しかし
逃がしはせぬ
何処に行こうとも…

聖剣(ドラスレ)がきいてない！
カルーン
ヒイイイ
その程度の腕で私を倒そうと言うのかい？
あ…
…あ…
お嬢さん…グッググ…
無駄だな…
私は殺せぬ
ゴオオオオ
あぶない姉(ねえ)ちゃん逃げるだに
……
カッ
わぁっ！

先手必勝!!!
やったか!?
あっ!

ズォオオオオオォォ
！

こんなとてつもないことをするやつは…

奴だ!

奴が外へ出ようとしてるだに！
ゴォオオオォォォ

ゴゴゴゴゴ

えええ？

何これ……
これみ――んな
溶岩？？？

そうみたい
だに…

ドバッ
ズガガガガガガ

キイイイイイ

……

おや？
熱くない…？

パチクリ

？？？
何これェ？

溶岩がオリ達をよけてるだに！

！

そうだに！
きっとこりが大仙人様のおっしゃってた…

!
ゴゴゴゴゴ
ベキ ベキ ベキ ベキ ベキ
まずいだに！
ここを離れるだに！
ベキベキベキ
!
わぁあっ！

第13話
ヴァイデスの最後

香気なトビラだけど中身はクライマックス!!

Directed by CANDY HOUSE

円英智
COMIC

寺田憲史
STORY

超ファンタジー体験

DRAGON COMICS

神星記
ヴァグランツ1

Story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

2075年、海上都市に住む14歳の少年、ライは、ふとしたことでヴァグランツの少女テレスの逃避行に巻き込まれる。巨大な〈汎世界(はんせかい)〉を渡り歩く謎の存在ヴァグランツ。彼らが追う不思議な現象、"賢者の道"…。そして、ライが迷い込んだ異世界トゥールは、戦乱の最中にあった。前人未踏のスケールで送るネオ中世スペクタクル。

重版出来!!

A5判　880円

いま、いちばん新しいおもしろさ。
角川ドラゴンコミックスは、脳髄直撃新感覚ファンタジーです。

ビデオ化決定

A5判　880円

ザナドゥ1

都築和彦(日本ファルコム株式会社)

いにしえの桃源郷――ザナドゥ。しかし、ここは、対立するふたつの力、白魔術と黒魔術を内に秘めた世界であった。ザナドゥ王朝によってコントロールされていた両陣営。が、"闇"の勢力は徐々に力をたくわえ、謀略の手を伸ばし始める…。異世界からの使者、フィーグは、果してザナドゥを救うことができるか!? ファルコムのスタッフが総力をあげておくる、描き下し超大作。ビデオ化決定!!

角川書店

でかしたエクソスケルトン!! さあライ、忙しくなるけど、がんばれよ!!

第2部第10話・完　次号(1月8日発売)につづく!!

ライ様・・・

!?

私はライ様が好きでございます

ぶっ

おまえも・・・

いい奴だよ

はい 自負しております

イイイン

Pi

ほう…
そういう理由で
ございますか…
そうじゃない
僕はもう
無責任に
逃げ回るのに
うんざりしてるんだ！
僕が
何なのか──
ヴァグランツが
何なのか!!
!?
プシュン
この目で
たしかめてやる!!

──テレスをおきざりにしてか？

ライ様の過去を見るかぎりテレス様を助ける理由は見あたりませんが…

それしか
方法はない

ライ様

バッ

この地点で
ございます

了解 10分で
酸素を奪って
離脱する
しかし どうやって
ネットワークに…

そいつは
僕の仕事さ

GOOD LUCK!（グッドラック）

ピッ

開いたぜ!!

1900時ジャストに手はずどおりブラーエに侵入してくれ

ライ…
私ね…

ときどき思い出すんだ
人間だったころのこと

陽射しや水を
全身で
感じられたわ

手があるのか?

ネットワークに
侵入できれば
システムをだますのは
わけないいさ

ピュン
PiPi
……
PiP
間違いねェ
鉱山とブラーエを
結ぶ運搬路(チューブ)だ

おい 冗談はよせよ

酸素を手に入れるなら――
バイラス星人

彼らの力が必要だな

中尉！
酸素です!!
あと4時間しか
ないんです
なに!?
ザッ

液体酸素の
パッケージは？
輸送車は全滅
したんですよ

ちくしょう!!
仲間の仇討ち
どころか
犬死にだ

ポン

!!
そうだ!!
機械人形がいた!!
奴らの生体動力炉を
閉塞すれば
全員助かるだけの
液体酸素が
手に入るぜ!!
みんな！

そんな…そんな事我々は聞かされてません

計略(トリック)だ

この作戦には用意された物資で生き延びられるよりはるかに多くの将兵が参加している

敵は我々を過小評価しているそれだけが勝機(チャンス)だ

勝機(チャンス)!?誰にとってのだ!?

ドカッ

…………

それは未知を
解き明かし
未踏の地を
きり拓いてゆく
意志ではないか

本作戦は
帰還見込みのない
決死行である！

にもかかわらず
7万人もの将兵が
志願してくれた

我々はいかなる
犠牲を払ってでも
月・地球軌道間の
制宙権を握らねば
ならない!!

さきの大戦とたび重なる恐慌に疲弊した本国に流通するのはビュスレンの製品ばかりである

今や国民の大半は〝平和〟という甘言に乗せられ工業帝国の羊と化し

与えられた快楽を貪るだけ無意味な生を送ろうとしている

しかし我々には人間としての使命と誇りがあるはずだ!!

……で
本隊はいつ……？
補給はこない…

ばかなっ!!
今から
アルテミス将軍じきじきの命令を伝える
ピッ
その場で聞け

諸君…
祖国は苦戦している
無敵を誇ったわが軌道艦隊が極軌道戦役で大敗をきっして以来制宙権は失なわれ
NEVRO COMUNE
80
AMRAC
100
LEZO.CONZELUN
79
CHINA
74
BLACK・A
BYUSLEN COP
230+α

プラスタをよこせ！
まだ空気漏れがあるぞ!!

B型血しょうパックが足ンないわ！
なんでB型ばっかりケガすんのよ!!

なんだって!?

……守れなかった

前の戦争じゃ たくさん死んだ からな…
オレの生身（ボディ）も そのとき なくしたのさ

しんがり 御苦労 さまです

部隊の 被害は ひどいのかい

う… うん

オレ達は忍者部隊だからな
うまくレパードの奴らをまいてやったぜ
疲れた?

なんのこっちゃあぁっ
月光ぢゃあるまいし‥

ライ
君が見張り
だったのか
ジャ……
ジャメン
スキャナが
反応しな
かったよ

ビュスレンの急襲を

ふふ
少し
離れたな

かわし、身を潜めるライ!!

!!

SSISTANT: KOJI.SUGIURA ・MOTOKO.NAGASAWA・CHIEKO.KATSUTA

神皇記ヴァグランツ
Vagrants
Story ヴォクソール・プロ
art 麻宮騎亜
SECT:10
オキシジャン・クライシス

FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込みヒロイン・美奈子を中心に繰り広げられる
セクシー・アドヴェンチャー!!
──好評発売中──
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40　X1シリーズ
──近日発売──
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)　MSX
2ドライブ専用、ディスク三枚組
(PC-98シリーズはディスク二枚組)
定価7,800円
(ジャストサウンドシリーズ可)
JAST SOUND
天使たちの午後II
──美奈子──
アナタを眠らせない──!!
JAST SOUND
(ジャストサウンドシリーズ可)
──来年初旬新発売──
●対応機種●
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40　X1シリーズ　MSX
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
2ドライブ専用　ディスク三枚組
(PC-98シリーズはディスク二枚組)
定価8,800円
史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンド-SE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!
CAUTION
Valze II
ヴァルツェル
シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー
全国各地へ通信販売
方法　品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座　三井銀行経堂支店(普)5252817
株式会社 ジャスト
TEL：03(706)9766　FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F/5F
JAST

凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397701530 雑誌13977-1

昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行)　第6巻　第1号　通巻第38号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

㊙マニュアル

コンプティーク 1月号付録①

フェアリーランドの危機

あの悪魔のようなエビルクリスタルが砕け散って以来、フェアリーランドはこれまでにない繁栄の時を迎えていた。邪悪な者共が全土を跳梁した暗い時代はすでに過去のものとなり、怪物の襲撃におびえる必要がなくなった人々は次第に街を広げていった。人間の生活が豊かになるにつれ、妖精達も姿を消し始め、苦しい時代を生き抜いてきた古老だけが、かつて人々をなぐさめてくれたこれらの精霊達の姿を記憶にとどめているにすぎなかった。

また、人々が戦いに明け暮れた頃に流行を見た攻撃魔法の呪文は、殺伐の気風が失われるとともに絶え、かわって僧侶や修道士を中心に、実際の生活に役立つタイプの魔法が全盛を極めていた。

が……。そんなある夜、地響きとともに巨大な火柱が立ち昇り、フェアリーランドに不思議なとびらが出現した。そのとびらは中へ入った者を遠い見知らぬ土地へ飛ばしてしまうという。また、同じ夜、大地に亀裂が生じて、不気味な地割れがフェアリーランドの南北を走った。その他に、怪現象は次々と報告され、遂には滅ぼされたはずであった怪物が数を増し、人々を襲うようになった。

フェアリーランドに次第に重くのしかかる影……。事態を重くみた僧侶達は、全土から冒険心に富む若者を募り、怪現象の調査に当らせようとしたが、平和になれた人々の反応は、はかばかしいものではなかった。

今、ここに一人の若者がいる。身なりこそ貧しいが、その風貌には怪物と戦った昔の英雄達をしのばせるものがある。そう、彼の名は……。

ハーベルの塔
大きな湖
水のお城

キャラクターをつくる

個性豊かなキャラクターはキミの分身とも言える存在。慎重に選べ！

ハイドライド３でのキャラの職業は「戦士」、「強盗」、「僧侶」、「修道士」の４タイプ。それぞれ長所、短所を合わせ持った個性的なキャラ達だ。職業選択の際、心がけることはひとつ、キミが何を重視するか――ということだ。攻撃力を重視するなら戦士系のキャラがベストだろうし、アクションに自信の無い人や、魔法に興味あるなら僧侶・修道士から始めるのが良いだろう。なお、レベルが上がれば職業に関係なく「英雄」を名乗ることができる。

ウィンドウのメニューに合わせて、「キャラを創る」を入力。キャラのネーム、職業選択をクリアして準備ＯＫ。次画面ではキミのキャラが紹介される

キャラデータが決定。各種パラメータは、キャラの職業に応じて表示される。写真のキャラクターは「強盗」にしてはやや線が細い。やり直すかな!?

キャラクターパターンの紹介

戦　士　攻撃力重視のモンスターキラー。アクション派に最適！

戦士がいないＲＰＧなんて考えられない――と言われるくらい、ゲーマーにとってはおなじみのキャラだが、その長所とするところは武器を使っての敵への打撃力にある。３での各種パラメータにあてはめて言えば、まず「攻撃力」と「防御力」が他のキャラに比べて非常に高い。これは戦士が武器をよく使いこなし、また戦闘のテクニックに長じていることを表すものだ。反面、魔力（マジックポイント）が低いのが難。また、体力や腕力など、人間に生来備わっている肉体的な条件は思いの他低く、特に体力は僧侶より低いので要注意。中肉中背、ややヤセ型のイメージが思い浮かぶ。

長　所	攻撃力・防御力
短　所	魔力
タイプ	サラリーマン型
スタート時の重量	1600～1800kg

強　盗　体力勝負の肉体派。その割には職業柄、手先が器用だ！

泥棒と言えば、小柄ですばしっこいイメージがあるが、３では「強盗」とこわもてのするネーミングがしてある。その名にふさわしく、「体力」は他のキャラを断然引き離し、また「器用さ」はその属性から非常に高い。アイテムを持ち運びできる重量の限界もトップで、比較的プレイしやすいキャラと言える。ただし何と言っても「強盗」の悲しさ、「精神力」「魅力」といった人格的な属性は極端に低く、「魔力」も最下位。この欠点が中盤以降のゲーム展開にどのように影響してくるか――が興味あるところ。手先が器用なアーノルド・シュワルツネッガー。

長　所	体力・器用さ
短　所	魔力・精神力 魅力
タイプ	どすこい型
スタート時の重量	1900～2400kg

今回のハイドライド３ではキャラも自己主張をします！　たとえば、あんまり食事を与えないでいると、ウィンドウにしっかり「食事がしたい！」と表示される。このゲームをやり込んで来ると、キャラは自分自身というより何だか自分のペットのよーな気分になってくるんですねえ！

僧侶　フェアリーランドの精神的指導者。魔力が高いのが魅力！

僧侶の長所は何と言っても「魔力」。3では攻撃魔法は使えないとは言え、それでも効果的な魔法が数多くある。僧侶という人に尊敬される職業柄、「精神力」「魅力」「教養」といった属性も高いものに設定されている魅力的なキャラだ。ただその反面として、「腕力」「攻撃力」「防御力」は最低のレベル。武器を使いなれないインテリの宿命と言うべきか。「重量」もネックのひとつ。序盤から中盤にかけては何かと苦労の多いキャラだろうが、苦労した見返りは多分、大きいものになるだろう。イメージとしてはやや気真面目な教養人というところか。

長　所	魔力・精神力 魅力・教養
短　所	腕力・攻撃力 防御力・重量
タイプ	長屋の いんきょ型
スタート時の重量	1000～1400kg

修道士　戦士と僧侶の長所を合わせ持ったバランス重視タイプ！

魔法が使えて、しかも武器の扱いも心得ている切れるヤツ――これが一般的な修道士のイメージだろう。僧侶にこそ及ばないものの、「魔力」「精神力」「魅力」といった条件は高水準をクリア。しかも「攻撃力」「防御力」は戦士に次いでNo.2の実力。また重量制限も苦にしない。こう書くと良いことづくめの万能キャラのように思えるが、大きな欠点がひとつだけある。何故か「体力」がない！　のだ。この体力のなさは相当なもの（？）で、特に序盤では慎重な行動を要求されるだろう。戦士の精悍さと僧侶の知的雰囲気を兼ね備えた姿が目に浮かぶ。

長　所	魔力・精神力・魅力・攻撃力・防御力
短　所	体力
タイプ	バランス型
スタート時の重量	1800～2100kg

キャラクター別ダイヤグラム

キャラクターをつくる時最も重要なのが職業選択。キミにとって、どの道が適切かをひと目でわかるダイヤグラムにしてみた。どの職業が得か、よーく考えてみるんだぞ！

(体力)　(腕力)　(魔法)　(精神力)　(魅力)　(重量)　(攻撃値)　(防御値)　(機敏さ)　(器用さ)　(教養)　(幸運)

A　B　C　D　E

まず、このダイヤグラムの見方について――。各能力の数値は能力ごとにまちまち(単位が違う)なので5段階の相対評価にしてみた。つまり、A：非常に高い　B：やや高い　C：普通　D：やや低い　E：非常に低い――の5段階だ。

能力は全部で12ある。順番に説明して行くと、①体力（文字通りヒットポイント）②腕力（力の強さ）③魔力（魔法を使う度に減少）④精神力（善悪の基準）⑤魅力（買い物などに影響）⑥重量（持てるアイテムの重量制限）⑦攻撃力（敵への打撃力）⑧防御力（敵の攻撃への耐久力）⑨機敏さ（攻撃をかわす能力）⑩器用さ（宝箱のワナをはずす）⑪教養（魔法の効果に影響）⑫幸運（ツキの強さ）。

戦　士	幸運度と魔力の他はまあまあだネ。
強　盗	腕力、重量、器用さはAランクだ。
僧　侶	教養、魔力、精神力に注目。
修道士	戦士と似ているけど体力がイマイチ。

ゲームには直接関係はないけれど、レベルが上がるに従って、キャラの称号が変わるよーにしています。強盗→盗賊→英雄という具合いに。まあ、最後には皆英雄になれるので安心して下さい。ところでキャラのレベルは255まで上がるけれど、ゲームを終わらせるには20位でＯＫ！

アイテム・武器・魔法

RPGのもうひとつの楽しみ、アイテム・武器・魔法を大公開する！

ハイドライド3で新しく追加されたシステムのひとつに、「アイテムの重量制限」がある。これはレベルに応じて持ち運べる重量に制限を加えたもので、ゲーム展開をよりリアルなものにしてくれる。

まず武器（装備）について——。下の写真を見てもらえればわかるように3ではキャラクタの装備が鮮かなグラフィックで表示されるようになっている。レベルの低いうちは重量のあるヨロイやタテなどの装備は当然のことながらダメ。また重量制限の他にもうひとつ「使いこなせる武器の重量」という規定があるので、初めのうちはせいぜいがナイフどまりというところ。自分のレベルを考えた装備をしていこう。

また他のアイテムについても同様、限られた重量の枠内で、店などから購入して冒険に備えよう。フェアリーランドでは街ごとにアイテムを売っている店があり、それぞれの店で、そこでしか手に入らないものもあるので要注意。その他にも宝箱から得られるアイテムがある。冒険の末に獲得できるものだけあって、さすがに希少価値。特に序盤で必ず（？）手に入る「両替機」などは、これなしには今後の冒険行が考えられないものだ。

魔法の種類は全部で12。すべてが主として身を守るためのものだが、中には「睡眠」や「防衛」の魔法のように間接的に敵に打撃を加えられるものもあるので覚えておこう。なお、魔法の呪文は空の街にある「魔導師の館」で経験値と引き換えに授けられる。経験値はレベルを上げるためにも必要なものだから、レベルを上げるか魔法を覚えるか、ここが思案のしどころだ。

武器と防具の装備例

初めのうちは…

レベルが低いうちはキャラの装備も貧弱なもの。それこそナイフ一本懐に入れ…なんていう心細い冒険をしなければならない。これじゃほとんど冒険者ならぬ不良少年みたいで片身が狭い。早いところレベルを上げて、キミのキャラにも立派な装備を与えてあげようね！

これでひと安心

努力の甲斐があって、ややまともな装備になった。カブト＝1000ｇ、革の服＝3000ｇ、長い剣＝4000ｇは、押しも押されぬ中級冒険者。できればもう少し立派なヨロイを着せてあげたいところだけれど、ハーベルの塔ではこれで充分!?引き続き経験値を稼いでエラクなってくれ！

鎖かたびらを装備

写真の装備は基本的には左と変わってはいない。典型的な冒険者中級コースの装備例だ。とは言え今回新たに装備した「鎖かたびら」は、重量5000gのスグレモノ。少しでも防御力を上げたいキャラにとってはありがたやのひと言につきる。キャラはキミの分身、可愛がってくれ！

戦闘用のオノだ！

おや、また革の服に逆戻り!? どーも、買い物がヘタなもんで、「戦闘用のオノ」重量10000ｇなり、を装備したら重量制限をオーバー、1歩も動けなくなっちゃったのだ。でもこのバトルアックス、さすがに強力！ 敵キャラを一発で粉砕できる、超快感のアイテムなんだぞ！

槍がかっこいい！

話は随分とワープする。このキャラは、他のキャラのゲスト出演だ。鎖かたびらにタテ、頭には何もつけていないところがかえってオシャレ！ なのだ。ところでこのキャラ、やりを装備している。このやりは実は飛び道具。ロケット弾のように敵をめがけて飛んで行くのだ！

こんな風にもなる

先ほどのゲストキャラに長剣を装備させてみた。ワタシのキャラとはひと味違うファッションセンスをしているなあ、このゲーマーは。ところで右側のキャラのど派手なカブトは、初公開！ 和風カブトだ。ただやけに重そうなので、そうすぐには装備できないだろうね！

飛び道具っていうのは、アクションに苦手な人にはおすすめできるアイテムですね！ でも欠点がひとつ。敵への打撃力がそれほど無いってこと！ レベルが上がって、そう簡単に殺られることがなくなったら、やっぱりハイドライド伝統の肉弾戦に戻って欲しいですなあ。

アイテム一覧表

モンスターと戦いながらの危険な探索には、役に立つアイテムが必要不可欠。というわけで、ここではその一部を紹介する。ただし他にもアイテムは数多くあり、キミの発見を待っているぞ！

Ⓢ—店で買えるモノ　?—どこかに隠されているモノ

アイテム	説明	定価	重量
ナイフ	Ⓢゲームの序盤ではお世話になる武器。それでも500gの重量はレベルが低いうちは結構負担なのだ。	50＄	500g
長剣	Ⓢ中盤でのおススメ。刃先が遠くまで届くので、複数の敵をまとめて団子のようにクシ刺しにもできるのだ。	5000＄	4000g
炎の剣	?これは店では売っていない。どこかの宝箱に眠っているらしい。刃先から出る火炎球が超強力な魔法の剣。	???	???
精神の盾	Ⓢ普通の盾より2倍強力。ただし重量も2.5倍となっている。戦士系のキャラにはぜひ装備してあげたい。	1000＄	5000g
和風かぶと	Ⓢ見るからに派手で強そう。重いだけあって、フツーのかぶとの数倍は強力。「森の街」で売っているよ！	1500＄	3000g
星飾りのかぶと	Ⓢ売っているカブトの中では最も強力。中盤以降の必須アイテムというべきか。威力の割には重量も手頃だ。	10000＄	5000g
鎖かたびら	Ⓢこのヨロイには随分と世話になるはず。ただし後半になるとつらいので、威力あるヨロイを見つけよう。	5500＄	5000g
銀のヨロイ	?これはどこかの宝箱に隠されている。超強力な防御力を誇るが、その分、とてつもなく重いんだ！	50000＄	20000g
魔法のヨロイ	?不思議な呪文がかけられているヨロイ。どのような効果があるのか。また、どこにあるかは不明。	20000＄	5000g
両替機	?かさばる小銭を大きな金貨へ両替してくれる。このアイテムは序盤、比較的楽に手に入るので探すこと！	5000＄	500g
体力回復剤	Ⓢ失われた体力を回復してくれる。幾つか種類があり＋3、＋5回復剤などは、かなりの効果を持っている。	50＄	300g
スーパーオイル	?ダンジョンの暗闇を明るく照らし出すアイテム。オイルより広い範囲を照らしてくれる。探険には必須だ。	1000＄	500g
薬草	?これはどこかのお城でもらえる。薬草を食べると失われたマジックポイントが回復するんだ。探すべし。	???	300g
戦士の石	Ⓢこの石を身につけると攻撃力がアップする。戦士と生まれたからには一度は手に入れてみたい貴重品だ。	5000＄	1000g
ドラゴンの牙	?こういうゼイタク品を愛好するのは王様と相場が決まっている。ところで王様と言えば2人しかいない…。	???	500g

魔法一覧表

フェアリーランドよりすぐりの魔法が全部で12！　それぞれが冒険には欠かせないものばかり。呪文を授けてくれる「魔導師の館」では経験値をしっかり取られるから、注意してくれよな！

幻覚 (Revolve)	解毒 (Detoxicate)	治ゆ (Reinforce)	深度 (Floor)	調査 (Search)	移動 (Teleport)
敵の移動方向を逆向きにするかわしの術だ。強力な敵が向かってきたらすかさず使おう。	体内の毒を消し去り正常な状態に回復してくれる。重量のある解毒剤よりはおトクだ！	体力を元通りにする呪文。長期の冒険を行うためには、絶対に欠かせない魔法のひとつ。	現在の位置を調べる呪文。未知のダンジョンなどでは非常に頼りがいがある魔法だ。	宝箱のワナをはずすのがヘタな僧侶などにはおススメ。消費MPも最も少ない魔法だ。	最後に立ち寄った街へ瞬間移動する。敵に襲われ、危機に陥った時などには最適。
恐怖 (Terror)	**幻惑 (Cloud)**	**睡眠 (Sleep)**	**防衛 (Protect)**	**攻撃 (Enhance)**	**無敵 (Max-Power)**
画面内にいる敵の防御値を引き下げる。強力な敵と遭遇した時には、最も頼りになる。	画面内にいる敵の攻撃値を引き下げる。これも間接的に戦闘を支援するおススメの魔法。	敵を眠らせて移動力を奪う魔法。ただし敵の攻撃そのものを止めるものではない。	自分の防御値を一時的に引き上げる。正念場の戦闘などでは、ぜひかけておきたい。	自分の攻撃値を一時的に引き上げる。攻撃値の低い僧侶にとっては、ありがたい呪文だ。	一定時間無敵になるフェアリーランド究極の魔法。これを覚えれば魔法修業も終わり。

漬けもの石、おどレイター、ユミちゃん人形——フッ,フッフッ、何のことかおわかりかな？　そう、我がT&Eが自信を持ってつくり上げたアイテムなんだよーん！　ただし、ゲームの進行上にはそれ程の関わりはありませんから念のために。ただただ笑ってやっておくれやす！

フェアリーランド名所ガイド

森の街

キミの冒険は、この「森の街」から始まる。必要な装備を身につけ、町の人々の助言を聞いたら、出発だ!

ゲーム序盤は、この街を基地として冒険を繰り広げることになる。3では時間制が導入されているので、昼の間は冒険をして、夜になったら休息をとるために必ず街へ戻ってこなければならない。また「聖なる寺院」は、キミのレベルを上げてくれる唯一の場所だ。

重要メッセージ!?

「この街のそばにある墓地は、昔はかなり栄えた街だったんだが…。」

なるほどね。ところでその街は滅びてしまったのか。それとも…

「地割れに落ちると死んじまうから街の外を歩くときは気をつけなよ。」

地割れには何やら深〜い謎が隠されていそうだ。まちがっても落ちたりはしないよーに

「私は霧の切れ目に浮かぶ街の姿を本当にこの目で見たのに、誰も信じようとしないのよ。」

そうなんだ。世間の人々は常識にしがみついて、決してキミの話を信じないだろうね

「己の腕力に見合った武器を使うことじゃな。」

ご老人、忠言痛み入ります。こんな親切な人もいるから、お年寄りは大切にしよう!

「この封印の奥の洞窟から、恐ろしい声が響く時がある。」

この封印の謎を解いた者はまだいない。ところで何が封じられているのか、興味あるな

ぜひよりたい! ここが注目の場所

なんでも屋"ぼんぼん"

なんでも屋ぼんぼんでは食料が手に入る。決められた時間に食事をとらないと体力が低下するのがハイド3のキビシイ現実。朝、宿屋を出たらぜひ立ち寄って欲しいもの。他にも体力回復剤やかぶと類など、盛り沢山な品揃え。いらなくなったアイテムや宝箱から得たアイテムも適当な値段で引き取ってくれる。

武器商店"ばくれつ屋"

武器商店ばくれつ屋も毎日欠かさず冷やかして行こう。ここで手に入るナイフや短剣は、まだかけ出しのキャラにとっては心強い武器となる。またアクションが苦手な人にとってはスリングを購入するのも良いだろう。毎日顔を出していると馴染みになって、いつかは出血大サービスをしてくれる……わけないか。

聖なる寺院

レベルアップのためには、聖なる寺院を訪れることが必要不可欠。経験値がたまったら、迷わずこの寺院を訪れてレベルを上げてもらおう。特に戦士系のキャラにとっては、一刻も早く強力な装備(重量がある)を身につける必要があるので、レベルアップによる重量制限の上昇は死活問題。健闘を祈る!

森の町の銀行について話せとおっしゃる? う〜ん、実はこの銀行、初めはちゃんと登場させようと思っていたんだけど、進行上の都合で「閉鎖」ということにさせてもらいました。ま、要するにそれだけのことなんですけど……、エッ、本当ですって! 信じてちょーだい!!

ハーベルの塔

ハーベルの塔には序盤、どうしてもクリアしなければならない謎が隠されている。森の街からすぐの地点にあるので、探索してみよう！

ハーベルの塔はフェアリーランドの人々の自慢のタネだ。何と言っても200階の高さを誇る塔なのだ。とは言えここで疑問がひとつ。何故200階もある塔をつくる必要があったのか？　ここのところはよ～く考えてみる必要があるな。シャレで200階の建物をつくる程、昔の人はヒマじゃなかったのだ。となると…高いところに何かがある！　に違いないな。

百数十階もの高さになると、さすがの塔もこんなもの。ただしここにいるモンスターは手強いヤツが多いので、くれぐれも要注意！

ハーベルの塔2階だ。エレベーターはこの階を起点として190階まで貫いている。ここで得られるアイテムは3つある。下の階から順に「魔法のお守り」、「おどレーター」、最後のひとつはヒミツ！

ハーベルの塔は超高層建築ゆえ、エレベーターが用意されている。2Fから190Fまでを一気に昇り降りできるスグレモノだ。でも、いきなりエレベーターに乗ろうとしてもダメ。その前にスイッチを入れる必要がある。さて、そのスイッチの場所だが……6Fの◯◯の色が他とは違うところだ。

これがウワサのエレベーターだ！　このスイッチを見つけるのに随分と苦労したなあ

ハーベルの塔、戦闘心得

「ハーベルの塔戦闘心得」などと大ゲサなタイトルにしてみたのには理由がある。と言うのも、ここがレベルアップのためには格好の場所だからだ。主な敵キャラの皆さんは、バルバル(EXP.15)、エルガル(EXP.30)、吸血鬼(EXP.45)、ダークアイ(EXP.50)といったところ。

バルバルを除いた他の敵は高い階に陣取ってキミのおいでを待っている。ところで3では武器が壁を突き抜けることを知っているだろうか？　壁をタテに攻撃を加えることで、敵に効果的な打撃を加えることができる。できれば剣先の長い長剣を使って、思う存分経験値を稼いでみたいものだ。戦士のための修業場と言ってもいいところなのさ。

フッ、やっぱり200階の塔って言うとみんな驚きますね！　でも本当に重要な場所は限られているので、ご安心ください。後は…と。戦う時には壁を有効活用してくださいね！　エッ、そんなこともう聞いてるって！　いやいやハッハッハッ（やりにくいな、モー）。

天空の街

苦労の末にようやくここまで辿りついた。でも浮かれて足を踏みはずさないように。しっかり死ぬからね！

天空の街まで来れたなら、キミはほぼ序盤を終了。中盤の始まりだ。森の街の他に、もうひとつ冒険のための基地ができたことになる。ここにある「魔導師の館」では魔法の呪文を習うことができる。店の品揃えも豊富なので、より強力な装備を手に入れよう。それと、天空のお城は目の前にあるよ。

重要メッセージ!?

会話中
「雲の石は人間の夢をかなえてくれるぜ。
俺も空を飛びたいなあ。」

うーむ、雲の石ってそんなにスンゴイアイテムだったのか！これはぜひ見つけなくっちゃね

会話中
「ハーベルの塔の176階を調べたか？」

やっぱりなあ。ボクも危いぞとは思っていたけど…試さないで良かった！　ホッ

IXX階ねぇ。さて、何があると言うんだろ。調べていないと言ったら、どうなるのかなあ？

会話中
「雲の切れ目に近づいてはいけない。
落ちちゃいますよ。」

うん、こいつは以外と有名なお話。つまりここでは魔法を習うことができるんだったね！

会話中
「魔導師の館で経験を使うと…。」

ようこそ天空の街へ
うわの空

ぜひよりたい

さて、「魔導師の館」だ。写真を見てもらえばわかるように、ここに入ると「経験値○○と引き換えなら（呪文を）教えてやってもよいぞ」とくる。もしキミが呪文を覚えたければ、その分だけ経験値を差し引かれるのを覚悟しよう。戦士や強盗にとっては、せっかく貯めた経験値を失うのは痛いだろうが、僧侶にとっては魔法は必須。レベルアップとのバランスを考えながら、計画的に呪文を覚えて行こう。なお魔法の伝授はこの館の専売特許なので念のため。

これはフェアリーランド全土に共通することだが、「なんでも屋」と名前がつくところでは、アイテムを売るだけではなく、買ってもくれる。ただし――その品物は扱っていません――と言われたらあきらめるしかない。この店でのお買い得は、食料はもちろんのこと、ゲーム中盤へ向けての新装備。鎖かたびらや戦士の石といったアイテムはぜひ揃えたいところ。それと、スーパーオイルも買っておきたい。まあ、いろいろと目移りして大変だろうが、今やキミも中堅クラス。限られた予算を上手に使って、気分を新たに冒険にはげむことだ。

この町にはどーやって入るんでしょう？　フッフッフッ、まだ秘密なんだよーだ！　ひとつだけ教えてしんぜよう。天空の街の全体写真をよーく見てちょうだい。左上の１画面分がタイトルに邪魔されて（？）見えませんね。なぜなのかよ～く、考えてみてちょーだい！

天空の城

天空のお城は天空の街とセットになっていると考えて良い。ここにはオオッ／　とうなるようなどエライ仕掛けがあるぞ／

それにしても周りを空で囲まれたお城だ。ヘタすると割れ目から落っこちて死ぬんじゃないだろうか……などと不安になってしまう今日この頃。ところでここではマジックポイント回復のための薬草をいくらでもくれる。タダなのでつい欲張り過ぎて動けなくならないように。この城の王様は哲学者か単なるプッツンなのか？

重要メッセージ!?

「薬草なら倉庫ですね。
好きなだけ持っていっていいのよ。」

それにしてもここの人達は気前がいいなあ／　ところで薬草って何のために必要だっけね？

「わしはなぜ王なのだろうか？」

これは要するに、ですね。寂しい王様のひとり言なのでした

「あなたもここで暮らしますか？」

できれば暮らしてみたいけど、冒険も続けなきゃいけないし…

水のお城

重要メッセージ!?

ここが有名な水のお城か。やっと来た

このお城は地上にあるので、すでに序盤から知っているね。でも入ることはできなかったはず。方法はたったひとつしかない／

水のお城の王様は、キミにとてつもない要求をしてくる。これをクリアするのが、中盤でのヤマだ。

ドラゴンの牙がどこにあるのか、教えて欲しいなあ

「ほう、　　　これは珍しい!!
礼として、わしの宝物庫の中から
好きなだけ宝を持って行くがよい。」

暗証カードって何だ!? どうやらお城への出入りに必要なものらしい!?

「私の暗証カードなら、
新しく作り直しましたね。」

天空のお城では薬草が手に入るってことは良い子のみなさんは知っているね／　でもいくらタダでもらえるからって、ガメリ過ぎはダメ。ま、最高どの位までガメれるか、一度試してみるのもいいんじゃない——などと無責任に言ってしまうワタシなのでした／

広大な3の世界の中で、新しい街を見つけるのはとってもウレシイ。街を起点とした冒険の幅がさらに広がるからね。さて、ここでの秘密はどうやら倉庫の周りらしいぞ！

地下の街の所在については、すでに森の街でも確認されている。それこそ秘密のベールに包まれた、知る人ぞ知る場所なわけだが、街そのものの中にも大きな秘密が隠されている。また得られる情報の質も高いものなので、粘り強く探してくれ！　後は、気をつけなければイケナイ場所がある。平和で善良なフェアリーランドにも、悪の影は忍び寄っていたんだね。くれぐれも身を慎むこと。武器商店はスグレモノが揃っている。冷やかすだけではなく、今後の冒険のためにも強力な装備を買っておこう。

それでは——と。体にだけは気をつけて、これからの冒険にはげんでくれ！

「この倉庫の中に入った人間は
時々行方不明になるらしい。」

ホホウ、これは初耳だねえ。倉庫には何が待ち構えているのか、入ろうと思ったけど、残念ながら衛兵にしっかりとガードされていてダメ。でもネ………。

なっ何だキミは!?　ワタシを高名な冒険者と知ってのことか！　ええい、その手を離せ！　…でもまあ、ちょっとだけなら遊んでもいいかなあ!?

「地割れに落ちて死んだ俺の友達が、
死ぬ間際に“宇宙が見える‥”と
言い残したんだ。ばかげた話だよね。」

これはなかなかワケありのメッセージ。ばかげた話とこの人は言ってるけど、どうなんだろうか!?　宇宙が見える、なんて随分とっぴょーしもないお話ですねえ！

「大きな湖の底には
大きな宮殿が沈んでいるんじゃよ。」

老人のお話ってのはホント、タメになるなあ！　大きな湖っていうと、ああ例のヤツかとすぐわかるね。ところでその宮殿とやらにはどう行けばいいんでしょう？

「沈んでいる宮殿の内部は、我々には
まったく未知のカラクリが、今でも
動作し続けているという噂だ。」

この街は高齢化社会なのか、再び老人のお話。宮殿の中に隠された未知のカラクリ——うーむ、いよいよ話は佳境に。でもどうすれば行けるのかは教えてくれない

チェックポイント

武器商店風太郎

見てくれ、この過激な品揃え！　と思わず叫びたくなるくらい、「武器商店風太郎」のアイテムは粒揃い。ここでのおススメは、店で買える武器の中では最も強力な、聖なる剣。それと星飾りのかぶとも強いぞ！　でも両方合わせて6,000gプラス5,000gで11,000gはかなりの重さだ。

長剣もいい。重量も4,000gと中堅どころには手頃な武器といえる。その威力も聖なる剣にこそ及ばないものの、No.2と言ってもいい。本命はむしろこちらの方かもしれないね。

変わったところでは、キャンプの道具なんていうのもある。これを使えば宿屋に泊まらなくても休息を取ることができる結構づくめのアイテムなのだが、残念ながら価格がやけに高い。200,000＄はちょっと暴利じゃないだろうか、風太郎さん！

うーむ。地下の街では余り言いたいことはない(言いたくない)。ロイヤルバーなんかはワタクシどものシャレです。シャレ！　もしひっかかった人がいたら、ワッハッハと笑って許してちょーだいね。ゲーマーの皆さんは心の広い人ばかりと信じております

さて、この幻想の街、確か地下の街でカワイソウな女の子の話を聞いて、名前だけは知っていると思う。とりあえずここでは、お店について紹介しよう。まず「なんでも屋　ニャジラ」について。ここで売っているアイテムは、ほとんどがハイレベルのキャラが使うものばかり。銀製のヨロイとか命の盾、真夜中の目なんてカッコイイ名前のアイテムもあるな。聖水、なんかもいかにも強力そうなアイテムだねえ。後は、ナント！　ここには刑務所があるというウワサがある。どんな人達が入っているのか興味のタネはつきないが、ここまででカンベン！

幻想の街

この街についての情報は、今のところごくわずか。でも北はカムチャッカから南はボルネオまで、全世界に情報網を持っているコンプティークのこと、しっかりと取れる情報は取ってきちゃうのだ！　その一部を公開するぞ！

まとめ

フェアリーランド名所ガイド、しっかり頭に叩き込んだかな？　こちらの方で残念に思うことは、フェアリーランドがあまりにも広過ぎて、すべてを紹介できなかったこと。でも、いいか！　後はキミ達の健闘次第です！

名所ガイド、なんて少々観光気分で紹介したけど、なかなかどうして3の冒険はとってもシビア！　ここで「まとめ」として書きたいことは2つ。

①１日の計画を立てた冒険をする
②名所ガイドに載せられなかった場所

まず①の計画的な冒険について言えば、これまでにも再三触れたように、ハイドライド３では時間制が採り入れられて、行き当たりばったりの冒険はできなくなった(17Pを参照してくれ)。つまり１日24時間のうち、最低８時間は宿屋で休息をとらないと体力が低下――不眠不休じゃダメだってことだな。となると冒険は１日ごとに、行き帰りの手間を含めた計画を立てて行う必要がある。それと、忘れちゃならないのが食事。大まかに言って食事をとる時間は13:00と19:00。持っていれば自動的に食べてくれるから心配はないんだけれど、抜かしたりしようものなら大変なことになる。バッタリ行き倒れといったヒサンなことにもなりかねない。

②については、残念なのがダンジョンだ。フェアリーランドからコンプ㊓に亡命してきた人(んなヤツいるか！)によると、まずダンジョンは何層にも渡っていて、その最も奥にはキャラにとって恐ろしいデカキャラが待ち構えていると言う(これはウワサだ)。

恐ろしいと言えば地割れも恐ろしいところだ。うっかり足をすべらして落ちたりしないように注意すべし。

コイツが有名な地割れなんだな。危いから余り近づいちゃダメって話。でもなんだか気になるなあ

フェアリーランドの夜。ひっそりと静まり返った闇の中を、怪物どもが獲物を求めてさまよっている

エエッ!?　幻想の街について取材をしたい、だって!?　でもねえ、ここはハイド３の最後のヤマとも言うべき場所なのよね。そう簡単には明かしたくない。努力を重ねて見つけて下さい。なお、ここの街の人々の会話はヤマと言うだけあって、重要なメッセージが多い

モンスターマニュアル

かつて永遠の平和をうたわれたフェアリーランドも近頃では物騒になってきた！人々が見たことも聞いたこともないようなヤツらが全土にはびこり、健全な市民生活を脅かしている。人々の仲間だった妖精達も今はいないし——。ここはやっぱり、キミにやっつけてもらうしかないじゃない！

モンスターの種類はデカキャラを含めておよそ50種類。弱小クラスから超強力なヤツらまで、それぞれが独自の攻撃パターンを持ち、そうおいそれとは勝たしてはくれない。一例を挙げてみよう。たとえば、ハーベルの塔にいるバルバルとエルガルは、グラフィックパターンが同じなので、似たようなものだと思いがちだが、さにあらず。バルバルは背後にまわっての攻略が可能だが、エルガルに同じ戦法を試みてもダメ。バルバルが前方しか攻撃できないのに比べ、エルガルは8方向に電撃を飛ばすことができる。攻略法としては、やはり壁をタテに攻撃を加えるしかなさそうだ。

得られる経験値が高い、高等なモンスターになると、さらに攻略がむずかしくなるので、敵ごとにじっくり腰をすえて攻撃パターンを見極めて行こう。

なお、友好的なモンスターを倒すと、精神力が低下して、回復するにはその数十倍の悪玉を倒さなければならなくなるので気をつけよう。

モンスター	得られるEXP	GOLD
悪霊	95	0$
殺人クワガタ	180	1200$
巨大軍隊アリ	195	1500$
バルバル	15	100$
エルガル	30	150$
吸血こうもり	10	65$
グバ	90	1000$
ガルバ	95	500$

ワタシが自慢できる仕掛けについてひと言——これはダンジョンの中でのものなんだけれど、まず「とりモチ」。こいつに引っかかると、しばらくの間動けなくなってしまうんだ。その間にモンスターがワンサカ集まってきて、アワレ、キミのキャラは天国へ——ってワケ！

名前	得られるEXP	GOLD
護衛ロボット	105	900$
バクラス	326	400$
闇の戦士	300	450$
ハルトフォース	361	500$
ゾイド	500	1000$
サラ	160	300$
ガイザー	188	500$
自動攻撃装置	80	0$

ココはドコ!? 失われた宮殿

失われた宮殿には古代技術の名残りである「防衛システム」が作動していた！　どうも今までとは一風変わったSF仕立て。行く手にあるものは!?

ココはドコ!? いきなり宇宙空間？

思わずドワ〜ッ！　とのけぞってしまう。ここはどこ？　広大な暗黒空間に星が散りばめられている。さて連想ゲーム。暗黒と言えば何だろう？

ワナって言えば、他にもいろいろ仕掛けはあるぞ！「爆弾」は文字通り、キャラに重大な損害を与える。また「幻聴のワナ」なんかは、キャラの魔法を使う能力をしばらく奪うもので、どちらも致命的なもの。宝箱を開ける時は気をつけましょーね！

	攻撃	防御	得られるEXP	GOLD
ビーコン			140	0$
影の悪魔			337	250$
人面石			160	300$
地獄の使者			432	300$
樹木の精			5	100$
吸血鬼			45	200$
食人樹			4	50$
ゾンビ			110	800$
スライム			2	20$

コイツは何者!? デカキャラ出現!!

このキャラの名前はドラゴンという以外何もわかっていないのだ！ さて、ドラゴンと言えば、一どこかで話題になっていたぞ。思い出してみよう！

	攻撃	防御	得られるEXP	GOLD
?				$

失われた宮殿について、それではひと言だけ。ここに入るためには○○の巻き物というアイテムを手に入れなきゃいけない。また、首尾よく中へ入れたとしても、宮殿にはフェアリーランドの古代技術の名残りである「防衛システム」が作動している。がんばれよ／

攻略の心得

規則正しい冒険生活は、ハイドライド3の何よりの攻略法だ！

1日のスケジュールを決める

起床 起床は午前7時。傷ついた体も回復して今日も稼ぐぞ！

昼食 現在冒険は真盛り。ここで食事を抜かすとかなりヤバイ。

夕食 街へ戻る前に一息。空腹の体に夜道は辛いので必要だ！

最低8Hの睡眠を。遅くとも23時には宿屋へ入ること！ **就寝**

7:00　8:00　9:00　10:00　11:00　12:00　13:00　14:00　15:00　16:00　17:00　18:00　19:00　20:00　21:00　22:00　23:00

朝

体力とマジックポイントを回復して宿屋を出るのが午前7時。ここでしなければならないのは、まず今日1日の計画を立てることと、食料を2食分、忘れずに買っておくことだ。

昼

そろそろ目的地に着いて、敵との戦闘が忙しいハードな時間帯。気をつけて欲しいのはひとつだけ。食事を抜かしちゃダメってことだ。持っていれば自動的に食事をとる仕組みだ。

夕

黄昏時。戦いに生きる身じゃなかったら、周りの風景を愛でたいところだが、そろそろ帰る仕度をしなきゃいけない。帰り道では夕食を必ず取ろう。ハイド3では無理は禁物です。

夜

そして夜が来る。街には人通りが絶えて、宿屋や寺院などを除いて、店も閉まってしまう。まだ冒険を続けていてもいいけど、遅くとも23時までには宿屋に入る余裕が欲しいね！

ところで耳よりの情報がひとつ。ハイド3にはmusic selectの隠しコマンドがある！ これはゲームを解き終わった後に、何を何して…というわけで、ま、今の段階では明かせないことだけれど、がんばってちょーだい！

重要ポイント再チェック

ここに幾つか挙げたポイントは、単に狭い意味での攻略法ではなく、どれもがゲーム展開に重要な影響を与えるものばかりだ。中にはこれまでに触れたものもあるが、重要ポイントの「復習」ということで、敢えて取り上げることにした。ハイドライド3は、ハイドライドシリーズの総決算とも言うだけあって、質量ともに巨大なゲームだ！

時間に気をつけろ

ハイドライド３では、街の宿屋でとる睡眠の有無が、ゲームの進行上必要不可欠なものとなっている。睡眠には８Ｈは必要だから、それ以外の16時間を街を冒険の起点としてどのように使って行くか――。序盤での〝ポイント〟である、森の街⟷ハーベルの塔の冒険を通じて、今後の生活パターンを学んで欲しいもの。

後はレベルに応じて、空の街、地下の街と本拠地を移動しながら、探索を続けて行けば良いだろう。

食事を規則正しくとるのも大切。１食分500ｇと、結構かさばるのが難だが、食事を抜かして行き倒れになるよりもはるかにマシ。

冒険とは過酷なもの。生き残るための基本事項をチェックして、計画的な探索をめざせ！

重量を考えろ

重量には２種類の制限がある。ひとつはすべてのアイテムの総重量の制限。これを越えて重いヨロイを着込んだりすると、動きが鈍くなって遂には一歩も動けなくなる。またＧＯＬＤを稼いだら、定期的に「両替機」を使って重量を軽くしよう。

もうひとつは使いこなせる武器の重量。仮に総重量の制限をパスして、身分不相応の武器を持つことができたとしても、この制限にひっかかると武器は期待通りの効果を発揮できない。武器そのものの強力さに頼らず、使いこなす＝テクニックをとり入れたところがなかなかにリアルな新機軸。やはり地道にレベルを上げるのがベストだ！

限られた重量の枠内で、必要なアイテムをどのように割りふりするか？　大きな問題だ。

敵の選別

見かけはそっくりでも、善いヤツと悪いヤツがいる。「樹木の精」と「食人樹」、「浮遊霊」と「悪霊」など。「吸血コウモリ」は、名前こそ悪そうだが、実は善だ。善玉と悪玉の区別は簡単なようでいてむずかしい。単純に、攻撃をされたら悪と思え――と言うこともできるが、レベルの高い敵ともなると、一発の打撃が致命傷ともなりかねない。ここは観察！　のひと言につきる。かのファーブル博士の偉業に比べたらこの位はどうってこともない。

序盤を生き残るためにひとつだけ教えよう。「樹木の精」は移動する善いモンスター、「食人樹」は一か所に留まりいつでも触手を動かしている。

友好的なモンスターを倒すと、精神力が極度に低下。回復のために払う代償は大きいぞ！

その他

最後に――。ハイドライド３では、レベルアップと魔法の呪文は、たくわえた経験値をお金のように支払うことで得ることができる。場合によってはレベルアップを取るか魔法を取るか、判断に苦しむことだろう。

ただ、まだ弱いうちは何と言ってもレベルアップが基本。マジックポイントが最初から多い僧侶系のキャラ以外は、体力のアップや持てる総重量のアップを考えた方が身のためだ。

まあ、これは序盤、中盤、終盤と、時と場合に応じて考える必要もあるけれど、少なくとも序盤では上で述べたことは当たっているだろう。それでは――しっかりとＥＸＰを稼げ！

魔法の呪文をとるかレベルアップをとるか、ゲーマーのバランス感覚が試されている！

イラスト／渡辺天留子、中野豪、後藤隆

オオッ！ 昔なつかし着せかえ人形！ 今じゃフィギュアシートなんてカッコイイ名前が付いているけど、どちらでもいいか。さあ、さっそくハサミを片手にジョキジョキやってみよう！

ハイドライド3フィギュアシート

この部分を切りぬこう

かぶと

かぶと

和風かぶと

星飾りのかぶと

ヨロイ

皮の服

鎖かたびら

魔法のヨロイ

ヤリ

タテ

タテ

精神のタテ

こん棒

武器

ナイフ

短剣

長剣

オノ

ハイドライド3㊙マニュアルに有終の美を飾るべく、コンプ㊁が企画した必殺のフィギュアシートだ！

アイテムの数はボウ大なものになるので、装備は主として序盤から中盤にかけてお世話になるものに限定した。ホントは㊙マニュアルを全ページ、着せかえゴッコで決めてみたかったんだけど、読者のヒンシュクがオソロしくてボツ。ま、これだけでも結構遊べる。パソコンの傍に置いて可愛がってやってくれ！

コンプティーク1月号（第6巻第1号）付録①
ハイドライド3㊣マニュアル ©T&Eソフト
編集人／佐藤辰男　発行人／角川春樹　発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3